
REGALAMOS 5 FABLE Y 5 HALO 2 AUDIOKIT
XB
XBOX
MAGAZINE
Revista XBOX™ Independiente
Número 29
Noviembre de 2004
5 euros
2
TODOS LOS
RPGS
DE XBOX
REVIEWS
FABLE
PES4
SILENT HILL 4
STAR WARS BATTLEFRONT
m k m
PUBLICACIONES
00029
8 424094 003570

Llega la revoo!lución

Yahoo! lanza su nueva tecnología de búsquedas

1. Te facilita búsquedas relacionadas con tu tema hechas previamente por otros usuarios.

2. Podrás buscar sólo en España, en todas las webs en castellano o en toda la red.

3. Puedes buscar webs, imágenes, contenidos del directorio o sólo noticias.

4. En muchas de las búsquedas podrás recibir directamente el contenido saltándote un paso.



5. Te ofrece directamente contenidos internos incluidos en las categorías de Yahoo!

6. Podrás tener abiertos distintos resultados al mismo tiempo.

7. Y la mejor búsqueda algorítmica del mercado, con una explicación detallada de cada web.

Atrévete a compararlo con tu buscador

pruébalo en:
www.yahoo.es



Nº 29. Época I

Editor
Juan Manuel Sáez (juanmsaez@mkm-pi.com)

Director editorial
Chema Antón (canton@mkm-pi.com)

Director técnico
Gustavo Maeso (gmaeso@mkm-pi.com)

Consejo de redacción
Manuel Navarro (mnavarro@mkm-pi.com),
J. Mariano Ferrera (mferrera@mkm-pi.com),

Secretaria de redacción
Yolanda Díaz

Redactores y colaboradores
Xcast, Malascuernas, SirBruce, Jorge Núñez, Urashima, Jetulio Pencas, Xboxfever, Ozuteki, Kiko, Antonio Gutiérrez, Garu

Fotógrafos: E. Fidalgo, S. Cogolludo

Ilustración de portada: Paco Limón
Diseño y Maquetación: MARRO Estudio (marro@mkm-pi.com) Tel: 91 373 45 76
WebMaster: Internet Factory

REDACCIÓN
Avda. Del Generalísimo, 14 – 2º B
28660 Boadilla del Monte
Madrid
Tel.: 91 632 38 27 / 91 633 39 53
Fax.: 91 633 25 64
e-mail: xbm@mkm-pi.com

PUBLICIDAD
Lourdes Sánchez (lsanchez@mkm-pi.com)
Tel.: 91 632 38 27

SUSCRIPCIONES
Ignacio Sáez
Tel.: 91 632 38 27
Fax: 91 633 25 64
e-mail: suscripciones@mkm-pi.com
Precio de este ejemplar: 5 euros



EDITA:
Publicaciones Informáticas MKM

Impresión: Gráficas Monterreina
Distribución: Dispaña

Revista de videojuegos
Depósito legal: M-11094-2002

EDITORIAL

El juego del año

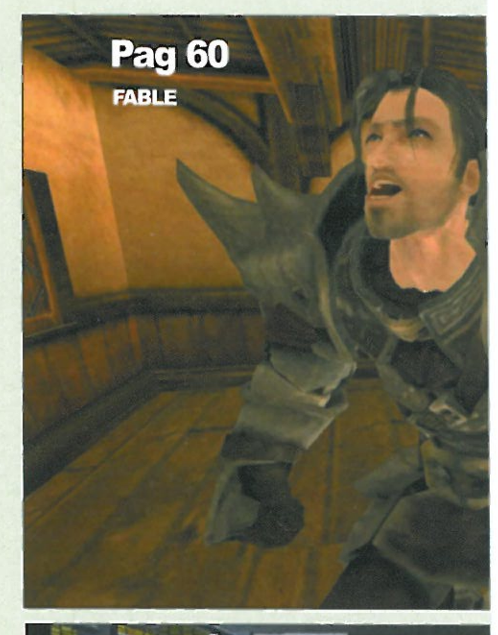
Escribimos estas líneas casi con lágrimas en los ojos y con la sensación sin igual de haber podido jugar a uno de los juegos más especiales de toda la historia de Xbox. Halo 2. el juego perfecto (bueno, casi perfecto, somos de los que no creemos que ningún juego llegue a la perfección). El juego cumple con todas las expectativas que nos habíamos marcado. Sin lugar a dudas es Halo. Bungie ha sabido transmitir la esencia del primer juego (que residía en una jugabilidad endiabladamente enganchada a un estupendo control con el pad) a esta segunda parte. Esperábamos más enemigos y los tenemos. Esperábamos más armas y las tenemos. Esperábamos más vehículos y los tenemos. Esperábamos más capítulos de su genial argumento, los tenemos. Esperábamos juego multijugador tan apasioannte o más que en la primera parte, ahí está. Esperábamos funcionalidades con Xbox Live, 'voilá'. Todo, todo, todo, hecho con el mimo de la gente de Bungie que ha tardado tres años en terminar el juego y ahora podemos decir que la espera ha merecido la pena. Casi perfecto. El juego con mayor puntuación que ha pasado por nuestras páginas y si lo decimos es por algo. Tenemos ganas de que llegue el día 11 y vosotros también podáis disfrutar de este juego que ocupa nuestra portada y que debería ocupar todas las portadas de todos las revistas y periódicos del planeta.

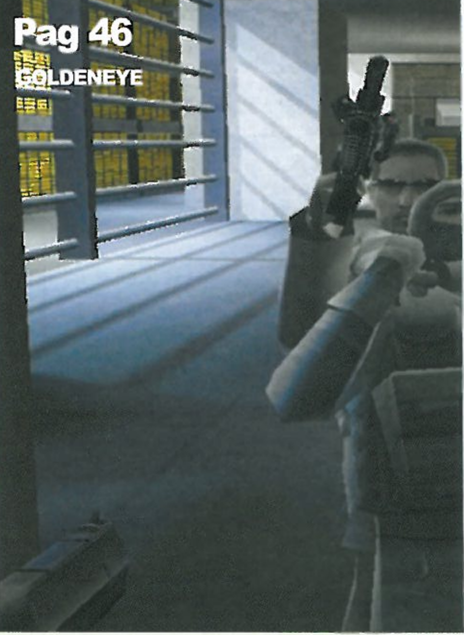
Señores: 'Disfruten de lo bueno de la vida. Disfruten de Halo 2 y de Fable. Disfruten de PES 4 y de OutRun 2'. Gracias Bungie. Gracias Peter Molyneux. Gracias Konami. Gracias Sega. Gracias Microsoft. Gracias porque los juegos puedan superar el 9.

NOSOTROS SOMOS NOSOTROS

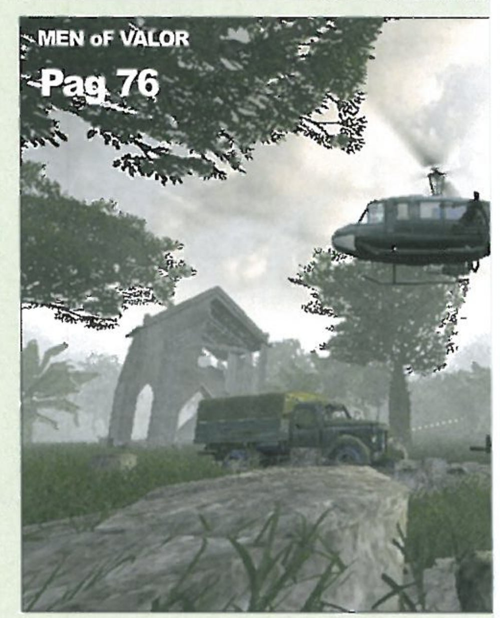
CHEMA ANTÓN	ANTONIO GUTIÉRREZ	ALBERTO B.
A veces el mundo cambia y tú has de cambiar con el mundo. Xbox evoluciona y nosotros con ella.	Conoce los secretos de los juegos de acción más complejos y nos hace ver a través de sus ojos su mejor lado.	Entró a colaborar con XB Magazine y la revista ha ganado en calidad editorial. Un gran tipo de gran eficacia.
MALASCUERNAS	**SIRBRUCE**	**JORGE NÚÑEZ**
Mala educación, inestabilidad emocional... Todo esto ha hecho de este hombre un auténtico fenómeno social.	Sigue siendo ese tipo alto que sabe de todos los juegos pero que sólo llora y se emociona con los clásicos.	Superhéroe de día, por las noches se dedica a despedazar todo juego que pasa por sus manos, literalmente.
URASHIMA	**JETULIO**	**OZUTEKI**
Desde el otro lado del Imperio (del Sol Naciente) nos llegan sus comentarios de calidad. Domo Arigato.	Llegó sin darse cuenta y permaneció. Sólo sale de su habitáculo de dos metros cuadrados para escribir.	De padre gitano y madre coreana nacio este esperpento que pronto despuntó como bailaora en su cuadrilla.

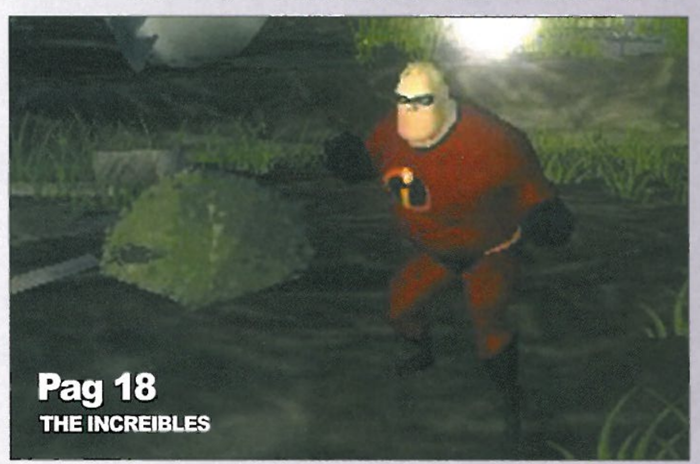



Pag 60
FABLE


Pag 46
GOLDENEYE


Pag 16
COMMANDOS


MEN oF VALOR
Pag 76


Pag 18
THE INCREIBLES





REGALAMOS 5 FABLE Y 5 HALO 2 AUDIOKIT

XB MAGAZINE

XBOX

Número 29
Noviembre de 2004
5 euros

Revista XBOX™ Independiente

TODOS LOS RPGS DE XBOX

REVIEWS

FABLE
PES4
SILENT HILL 4
STAR WARS BATTLEFRONT

mkm PUBLICACIONES

00029
8 424094 003570






PRIMER VISTAZO
市ヶ谷かすみ
対戦者募集中
SuperGamer@HC
対戦者募集中

Dead Or Alive Ultimate

Los amantes de la lucha en tres dimensiones, de los buenos gráficos y de las chicas de Tecmo, están de enhorabuena. El que ha sido uno de los secretos mejor guardados de la factoría nipona de juegos como DOA 3 o Ninja Gaiden (por nombrar sólo sus juegos más sobresalientes de los últimos tiempos) ya está terminado y listo para distribuirse en los territorios japonés y estadounidense. Los europeos tendrán que esperar a que se realice la conversiçon PAL, así como la localización a cada uno de los idiomas, ya que Tecmo no deja lugar a ningún fallo y es una de las empresas más meticulosas con las que trabaja Xbox.

En DOa Ultimate volveremos a la lucha cara a cara repleta de combos y nuevas maniobras, pero lo mejor de todo es la novedad en los escenarios y algunos de los personajes secretos, así como ciertas vestimentas que permanecerán en secreto si no somos capaces de desbloquearlas. Xbox Live incluido, DOA Ultimate promete ser un juego de lucha definitivo.





EL ROBO DEL SIGLO



La verdad es que el primer tema que, casi por obligación, abre la sección de Noticias de este mes de noviembre no es demasiado agradable, y es que se trata de un doloroso tema que ha debido impactar a todos los amantes de Xbox y de su título estrella: la filtración y distribución en Internet de Halo 2 mucho antes, incluso, de su lanzamiento. Como muchos de vosotros ya sabréis, y si no os ponemos al día, a mediados del pasado mes de octubre saltaba la voz de alarma por la red:

Halo 2 había sido filtrado y ya se encontraba colgado en la red para su descarga en versión pirata. El bombazo se producía un par de días después del anuncio oficial de Microsoft sobre la conclusión del juego y la puesta en marcha de los diferentes procesos de duplicación.

Al principio la noticia sonaba a bulo, pero pasaron unas horas y todos los temores se hacían realidad: era cierto, una copia fraudulenta de Halo 2 (seguramente extraída por algún tipo implicado en el proceso de duplicación) estaba ya disponible en diferentes sitios de internet, direcciones FTP y programas de intercambio de ficheros. Esta copia, para más señas, contenía las voces del juego en francés y subtítulos en diferentes idiomas (incluído el castellano).

Como os podéis imaginar nadie (ni aficionados, ni prensa especializada, ni los trabajadores de Microsoft) podía creerse lo ocurrido.

El juego más importante de la historia de Xbox, el más mimado por Micorsoft y el que se ha desarrollado con el más absoluto de los secretos, se filtraba por la mano de algún desaprensivo casi a un mes de su lanzamiento mundial. Una catátrofe.

Pero, además de manifestar nuestra total repugnancia hacia este tipo de comportamientos y nuestra condena hacia cualquier tipo de software ilegal (que no hace otra cosa que matar a la industria de los videojuegos y con ella, a los propios videojuegos) tenemos que destacar nuestra sorpresa al visitar los foros de usuarios de Xbox en aquellos días aciagos de mediados del pasado octubre.

En estos foros, en vez de palabras de entusiasmo en torno a la posibilidad de probar Halo 2 un mes antes de su fecha de lanzamiento, todas las opiniones que pudimos ver (al menos las mayoritarias) condenaban la acción, se lamentaban de que un título tan esperado como este sufriera este duro golpe y animaban a Microsoft y a las autoridades competentes a que atraparan a los culpables.

Una postura digna de verdaderos amantes de Xbox, a la que nos sumamos.



Auriculares oficiales Halo 2

Coincidiendo con el lanzamiento del esperado título de Bungie, la compañía de auriculares y micros Plantronics lanzará el auricular y micro para Xbox Live oficial de Halo 2. El GameCom Halo 2 Edition es el único producto de este tipo licenciado por Bungie y Microsoft, que incluye los logos de Halo 2 y los colores verdes transparentes que recuerdan a nuestro amado verde Xbox. Además, este auricular y micro en uno (que requiere el adapatador de Xbox Live para funcionar) es sumamente pequeño y se coloca en la oreja con un sistema genial licenciado por esta prestigiosa empresa (no en vano es una multinacional que sólo fabrica este tipo de productos.) Además de este modelo, Plantronics ha lanzado también varios modelos, algunos muy económicos, que pueden sustituir a nuestro maltrecho auricular y micro de Xbox Live.


Buscando antiguos secretos,
se encontraron con un enemigo invencible.
©2004 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, el logo de Bungie, Xbox®, el logo de Xbox®, Xbox® Live™, y los logos de Xbox® Live™ son marcas registradas o marcas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países. Todas las demás marcas registradas son propiedad de sus respectivos dueños.
HALO 2
La tierra nunca volverá a ser lo mismo.
16+
www.pegi.info
BUNGIE
SÓLO PARA XBOX
Microsoft game studios
halo2.com
XBOX
it's good to play together
xbox.com/es
LIVE
INCLUYE FUNCIONES ONLINE

Detalles sobre el Xbox Media Center



La plataforma multimedia para el hogar que se propuso crear la gente de Microsoft incluía a la consola Xbox como una de las piezas clave para enlazar al usuario doméstico de PCs con otros usuarios de la casa más relacionados con los juegos. La intención última es que sin salir del sistema operativo de Microsoft podamos tener cualquier opción de ocio digital a nuestro alcance. Han pasado varios meses y la idea no sólo ha madurado en las mentes de los cerebros pensantes de Redmond, sino que ya tenemos algunas de las soluciones finales detalladas para poder ir abriendo boca con lo que finalmente nos encontraremos en el Xbox Media Center.

El principal uso que se ha encontrado en el Xbox Media Center y para lo cual se ha diseñado el software es un paquete de utilidades que permite una serie de funciones audiovisuales a nuestra consola tales como conectar nuestro PC con nuestra consola y establecer una serie de comunicaciones para la transferencia de películas, grabación de contenidos de vídeo e incluso poder llegar a grabar programas de la Tv en el disco duro de nuestra consola. Del mismo modo se podrán reproducir imágenes y videos, soportando estándares tan difundidos como el DivX o el Xvid, e incluso el VCD.

La integración será totalmente posible gracias a Windows Media Center que permitirá una perfecta conexión entre la Xbox y el PC. De hecho el paquete incluye una actualización para nuestro Windows XP que añadirá nuevas posibilidades en la conexión de PC y Xbox.

Las estimaciones sitúan la fecha de salida de Windows Media Center para el 19 de Noviembre en EE.UU a un precio de 79,99 dólares (unos 65 euros) y en Europa no está confirmada la salida. Uno de los comentarios más extendidos es que será un añadido más para la futura Xbox Xenon y no habrá que adquirirlo de forma independiente.





© MaxKrendel

LA FIESTA

Hace unos días tuve el honor de asistir a una celebración de un evento relacionado con los videojuegos, más allá de Andorra. No digo el nombre del juego, ni del evento en cuestión, porque su vínculo con la consola de Microsoft es meramente anecdótico.

El caso es que allí, en medio de un vergel, se jugaba una final europea de un afamado título deportivo. Yo fui sólo por cubrir aquel evento. Sin mayor pretensión de sufrir o sentir por primera vez en mi vida los colores de una bandera.

La cosa empezó mal la mañana de la final (me perdí un par de eventos en los que, por lo visto, hubo preliminares de la debacle). La organización de ese evento quería que nos pusiésemos en marcha. Por lo que nos metieron de lleno en un campeonato internacional de un deporte playero. Mi sorpresa fue mayúscula cuando comencé a ver los primeros atisbos de sangre. A un compañero del gremio le habían metido una patada monumental otros periodistas franceses. El árbitro, que lo había, le pitó falta al español.

- ¿Qué coño es eso?- dije yo por primera vez en mi vida- ¿Es que estás ciego?

No os preocupéis, amigos míos, que aunque la medalla de oro fue para Francia, la de plata fue para los españoles. Pero con trampas, oye, que los tira camiones de fresas no ganan nada por si mismos. Por la noche se encendieron las consolas y comenzó el verdadero motivo del largo viaje. Y el caos se nos puso en bandeja, vaya. Lo primero que sucedió fue que un francés intentó intimidar a nuestro campeón de España. Gritos, violencia, y algo de prepotencia, con coraza de sentirse en casa, intentaron amedrentar a nuestro joven aspirante al título. Por suerte aquí el árbitro funcionó mejor, y mandó repetir el partido. A Alemania le sentó fatal, oiga usted. Y eso llegó a las más altas esferas de la organización, que nos calificó a todos los españoles como lo peor de Europa, oiga usted otra vez. Inglaterra, como quien no quiere la cosa, se convirtió en nuestra aliada. Se enfrentó a los godos esos cuadriculados con el único objetivo de que España llegase a la semifinal. Y lo consiguió, aunque enfrentándonos con el francés que se llevó la chapa a casa. El caso es que quedamos los cuartos, en un partido muy divertido contra Italia. Otro aliado de nuestros colores. Todos brindamos, nos reímos y nos quedamos hasta muy tarde haciendo el canelo. El único idioma que se oía de madrugada por el hotel, por supuesto, era el español. Al día siguiente nos cruzamos con los orgullosos franceses. Campeones de todo. Líderes del evento. Y estaban amargados. Nosotros nos despedimos de los italianos que nos habían quitado el tercer puesto. Nos dimos incluso las direcciones. Y no pasó nada de nada, claro.

No me gustan nada los tópicos de banderas o fronteras. Pero, mira que son tontos los franceses, ¿no?

King Kong llegará a Xbox

La licencia de la película de Peter Jackson era demasiado jugosa como para que nadie se atreviera con un videojuego. Al final ha sido Ubisoft la empresa que se ha atrevido a desarrollar un juego que llegará a Xbox en 2005.

Peter Jackson se va a convertir en pieza clave del desarrollo del videojuego ya que actuará como consejero sobre la experiencia de juego, así como sobre la visión cinematográfica del mismo. Los equipos de desarrollo de Ubisoft en Montpellier (estudio encargado de Beyond Good & Evil) y Montreal estarán a cargo del desarrollo y contarán con la supervisión del propio Jackson.

El acuerdo con Universal Studios incluye también al resto de plataformas y el juego llegará coincidiendo con el estreno de la película en las navidades de 2005.

Serge Hascoet, Director Ejecutivo de Contenidos Estratégicos de Ubisoft declara: " A través de esta asociación creativa, Ubisoft muestra su compromiso por ofrecer intensas emociones a través de juegos interactivos que están inspirados por la industria cinematográfica. En el juego de King Kong los jugadores podrán experimentar todo el poder, el drama y la emoción de la película gracias a las posibilidades interactivas que ofrece el juego."

"Estoy disfrutando mucho de la colaboración con estos artistas y todas las posibilidades creativas que estamos descubriendo," declara Peter Jackson. "Trabajando estrechamente con el equipo de desarrollo, Ubisoft me está ayudando a dar forma al tipo de experiencia de juego que estaré orgulloso de asociar a esta nueva versión King Kong."



¿Un hamster piloto?

Si hemos visto y disfrutado con un mono metido dentro de una bola semitransparente, ¿por qué no iba a funcionar lo de un hamster que pilota aviones? La mecánica es sencilla, eres un hamster en un laboratorio de expirementación animal y un error en unas pruebas convierte a tu compañero de jaula en un malvado villano con intención de expandir un virus. El antídoto para el virus es tu novia-hamster la cual ha sido secuestrada por el malvado hamster. Nuestro propósito es el de recuperarla y para ello nos desplazaremos en un avión de papel (luego irá evolucionando) a lo largo y ancho de 8 misiones diferentes de un solo jugador. También contaremos con cuatro juegos multijugador y el juego dice ser compatible con Xbox Live. Veremos a ver que resulta de tanto experimento científico.



Motos contra quads

THQ ha anunciado el lanzamiento de un juego que se convertirá en la delicia de los aficionados al todo terreno. Una auténtica batalla campal entre motos y quads que se hace realidad en MX vs ATV Unleashed. Febrero de 2005 es la fecha en la que está prevista la salida de este juego que será desarrollado por el Rainbow Studio para THQ.

La clave de un juego como este, como ya ha ocurrido en juegos similares anteriores, es la impregnación de acción sobre el género de las carreras. Aquí no sólo basta ser rápidos y hábiles con la dirección, sino listos para aprovechar los saltos y los huecos y extremadamente valientes para no evitar el contacto físico. En MX vs ATV Unleashed los jugadores podrán participar en carreras en circuitos nuevos y muy cuidados, así como elegir algunos de los novedosos vehículos a nuestro alcance. Algunos de los nuevos modos de juego son: hillclimb (ascenso de colinas) o carreras en circuitos muy cortos. En cuanto al modo Carrera nos permitirá entre los profesionales de los ATV y el motocross.



Juiced ya tiene editora, pero llegará en verano

Después de que Acclaim cerrara sus puertas por su grave problema de bancarrota, todos los aficionados a los títulos de conducción y de tuning se quedaron con las ganas de comprar Juiced, el título de que tanto os hemos hablado y que se quedó huérfano a pocos días de su lanzamiento. Pues bien, la buena noticia es que la editora americana THQ se ha hecho con los derechos de distribución del genial juego de Juice Games. THQ presentó la puja ganadora para la adquisición de la propiedad, que fue aprobada el pasado 6 de octubre de 2004, mediante una orden de bancarrota dictada a través de una intervención judicial norteamericana a Acclaim Entertainment, entidad que poseía previamente los derechos sobre dicha licencia. Sujeto a los términos finales del contrato y ciertas condiciones para su cierre, THQ planea lanzar Juiced para PlayStation 2, Xbox y PC en el transcurso del verano de 2005. Una pena que se retrase tanto (sobre todo cuando ya estaba listo y doblado al castellano para su lanzamiento) pero, al menos, llegará al mercado.



Sitio web de Godzilla

Atari ha lanzado Godzilla.com, el sitio web oficial de Godzilla: Save The Earth, el juego de combate monstruo a monstruo con capacidad online que aparecerá en Xbox y PS2, (el 5 de noviembre para la consola de Sony y el 12 de noviembre para Xbox.) El sitio web contiene toneladas de información relacionadas con el juego, vistas de pantalla y películas del próximo título, además de servir como centro de información de todo lo relacionado con Godzilla y especialmente dedicado a la enorme cantidad de seguidores de Godzilla del mundo entero.

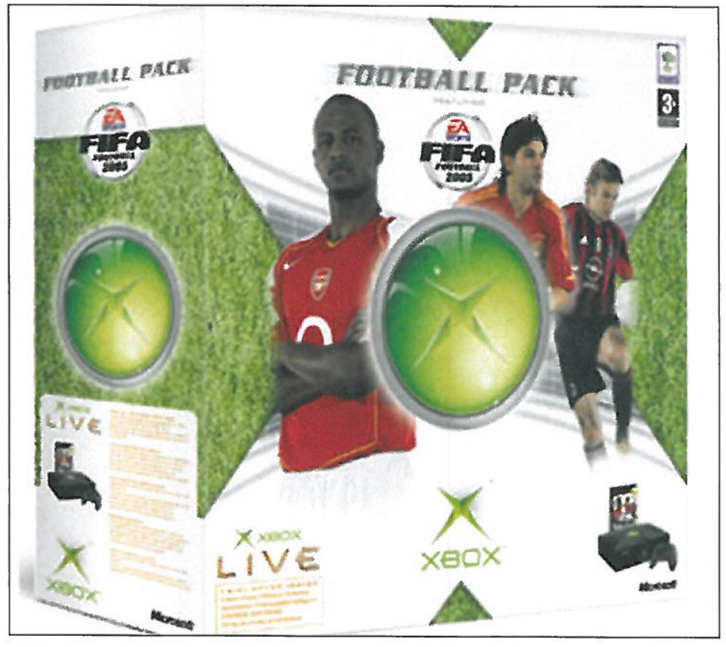
Los seguidores pueden visitar Godzilla.com para descargar películas de los modos de juego de Godzilla: Save The Earth, videoclips de los legendarios monstruos y fragmentos de las detalladas y destructibles ciudades del juego. Hay también un segundo nuevo trailer oficial de 90 segundos en el que aparecen muchos de los principales personajes y características del juego. El sitio Godzilla.com estará continuamente actualizado con información nueva y material del videojuego desde este momento hasta el lanzamiento.



FIFA 2005 tiene dos packs en Xbox

Xbox ha anunciado dos ofertas especiales disponibles a finales de Octubre. Los aficionados al fútbol podrán adquirir la edición limitada del Football Pack, a partir del 28 de octubre, hasta final de existencias. El Football Pack incluye una Xbox Crystal, un mando Controller S Crystal y una copia del juego "FIFA Football 2005", junto con una suscripción gratuita de dos meses a Xbox Live, al precio recomendado de 179,99 euros.

El 21 de octubre estará disponible la edición limitada FIFA Football 2005 Starter Kit de Xbox Live, que está compuesta por una copia completa del juego, el auricular sin manos Xbox Live Voice Communicator y tres meses de suscripción gratuita a Xbox Live, al precio recomendado de 69,99 euros.



XB MAGAZINE **desarrolla:** Pyro Studios **edita:** Proein **edita:** Primavera 2005

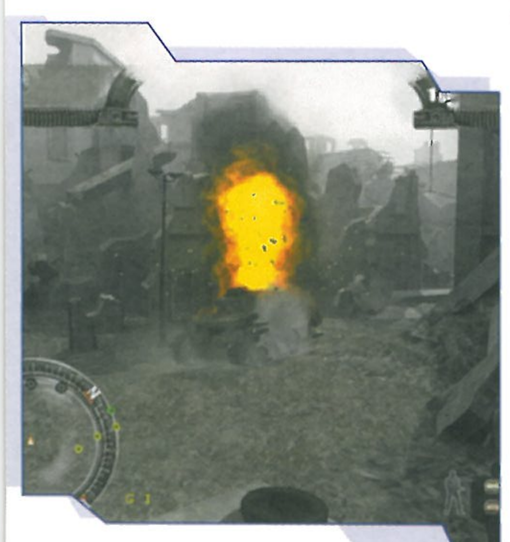
Pyro Studios es la desarrolladora española con más proyección internacional, gracias a su saga Commandos y a otros títulos como Praetorians para PC.

COMMANDOS STRIKE FORCE

por Jetulio

Vuelve la saga Commandos, pero esta vez deja la estrategia a un lado y nos introduce en la Segunda Guerra Mundial desde una perspectiva en primera persona.

La Segunda Guerra Mundial se ve ahora en esta perspectiva en Commandos.



Pyro Studios anunciaba hace unas semanas un proyecto que ha mantenido en secreto durante bastante tiempo, el desarrollo de un nuevo videojuego basado en la popular licencia Commandos. La empresa madrileña juró y perjuró que Commandos 3 sería el último título de la saga (en cuanto al juego de estrategia que todos conocemos.) Pero nada dijeron de que la saga no pudiera explorar otros terrenos. Así, Commandos Strike Force supondrá la primera incursión de Pyro, y su conocida saga, en el género de los juegos de acción en primera persona. Además, este secreto proyecto secreto está ya muy avanzado, tanto que estará listo en la primavera del año que viene, en formato PC, PS2 y, por supuesto, Xbox. Aunque no aparecerán los conocidos personajes de los títulos de estrategia clásicos, esta nueva aventura de acción bélica en la Segunda Guerra Mundial estará protagonizada por tres comandos que recuerdan mucho a aquellos, cada uno con sus propias habilidades y ventajas. El Boina Verde, experto en el combate cuerpo a cuerpo y en el uso de artillería pesada, está entrenado para estar en primera línea de batalla. El francotirador, con ner-





Las primeras patallas de este juego tienen un aspecto gneial.



Los escenarios fantásticos que vimos en las anteriores entregas, vuelven en este nuevo título en 3D.

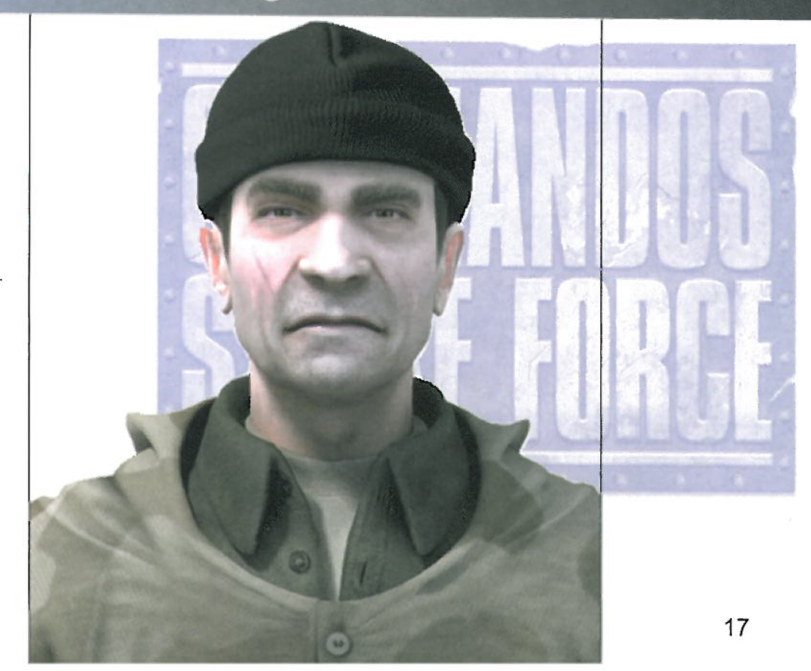


No conocemos mucho su jugabilidad, pero la acción está asegurada.

vios de acero y puntería experta, y el espía, capaz de infiltrarse sigilosamente en el corazón de las líneas enemigas. Como ocurría en los títulos estratégicos, seremos nosotros quienes diseñemos los planes de ataque y decidamos que personajes son los adecuados para llevarlos a cabo. Esta vez desde la perspectiva en primera persona, tendremos que combinar las habilidades de cada personaje para superar las diferentes misiones.

Como venía siendo habitual, el juego estará ambientado en la Europa desgarrada por la Segunda Guerra Mundial. En este escenario, trataremos de infiltrarnos tras las líneas enemigas con los componentes de nuestro comando de élite, en una serie de misiones enlazadas, que tienen lugar en Rusia, Francia y Noruega. Destruir la flota Nazi, preparar emboscadas a las tropas enemigas, liberar prisioneros de la Resistencia francesa o secuestrar oficiales nazis, son algunas de las misiones que nos deparará este título. Pero a todo esto hay que añadir que el juego también contará con opciones multijugador y, aunque aun no se ha confirmado, no nos extrañaría mucho que la versión para nuestra consola apareciese con el siempre atractivo logo de Xbox Live. De momento, habrá que esperar a que pase el largo invierno para disfrutar de un nuevo Commandos.

El alto conocimiento de la Segunda Guerra Mundial que ha atesorado Pyro Studios en la saga Commandos asegurán un título de gran calidad



XB MAGAZINE desarrolla: THQ edita:Proein edita: Diciembre 2005

La editora y desarrolladora americana THQ dispone de la licencia para el desarrollo de videojuegos basados en películas de Pixar

LOS INCREIBLES

por Jetulio

La nueva película de animación digital de los creadores de Toy Story, Monstruos S.A. o Buscando a Nemo ya tiene su videojuego de acción correspondiente.

El aspecto de los personajes es el mismo que podremos ver en el film.



Estamos completamente seguros de que la nueva película de los genios de Pixar va a ser el mayor éxito de taquilla de el mes de diciembre, y es que cada una de las producciones del estudio dirigido por Mr. Lasseter han sido siempre récord de taquilla. Y, por supuesto, como ha ocurrido con cada uno de sus trabajos, Los Increíbles llegará acompañada con su videojuego oficial. También, como suele ocurrir desde hace unos años, ha sido THQ la encargada de producir y desarrollar el juego. Afortunadamente, hay que decir que este año no sólo se ha desarrollado un juego pensando en el público más infantil, como ocurrió tal vez con el videojuego de Nemo, sino que se ha conseguido diseñar un título de acción accesible a edades más diversas. En cuanto al argumento de la película y el juego, tenemos que contar que Los Increíbles son una familia de superhéroes ya retirada retira debido a la presión popular y al paso de los años (que no perdona a nadie.) Sin embargo, años más tarde deben volver a defender a los habitantes de la ciudad con todo lo que eso

Los puzzles, las fases de acción, la aventura y las plataformas llenan el juego.

Durante los disferentes niveles encarnaremos a los diferentes protagonistas.

Mr. Increíble está algo rellenito, pero sigue teniendo mucha fuerza.

conlleva. El padre, Mr. Increíble, ha desarrollado una incipiente barriga cervecera; la madre, Elastigirl, es toda una ama de casa entregada a su familia y los niños, Violeta y Dash, que han crecido teniendo prohibido usar sus poderes, cometen todo tipo de trastadas para poder utilizarlos. Bajo este divertido argumento, que recoge toda la tradición del cómic de superhéroes americano y lo parodia, transcurre esta genial película de animación. El juego, por su parte, sigue fielmente el argumento del film, y nos permitirá manejar a todos y cada uno de los miembros de esta singular familia.

Durante el juego podremos jugar con cada uno de los personajes de la película, cada uno de ellos con sus propias habilidades increíbles

En los diferentes niveles del juego iremos poniéndonos en la piel de los diferentes protagonistas, manejando en ocasiones a dos personajes a la vez. Cada uno de ellos dispone de sus propios poderes y habilidades: Mr. Increíble con su superfuerza, Elastigirl con su capacidad para estirarse como si fuera de goma, Violeta, capaz de crear campos de fuerza y Dash, superveloz y superágil.

El juego cuenta con unos gráficos 3D que emulan de forma genial el aspecto de la película, y el sonido, las voces y las ingeniosas frases están sacadas del film original (el juego llegará doblado al castellano.) Un título a tener en cuenta.

Elastigirl tiene unas elásticas habilidades que utiliza con soltura.



XB MAGAZINE **desarrolla:** *Amusement Vision* **edita:***SEGA* **edita:** *Por confirmar*

El antes estudio de desarrollo independiente pasó a formar parte de Sega el pasado 1 de julio. Alguna de las otras creaciones que están desarrollando (no para Xbox) son el espectacular Ollie King para recreativas y un RPG que viene a continuar una saga: Shining Force.

Las peleas callejeras nunca fueron tan vistosas y adictivas.



SPIKE OUT
BATTLE STREET

por Ozetuki

Hace mucho que no nos encontramos con un juego de lucha que nos traslade a esos míticos escenarios de Streets of Rage o Double Dragon. Spikeout: Battle Streets nos mete en un entorno tridimensional en el que las peleas de melé son el camino para conseguir acabar con las bandas de gangsters que han llenado las calles.

La calle es un auténtico campo de batalla. Hace diez años dos bandas callejeras se encontraron con un enfrentamiento que resultó épico. Los Team Spike y Team Inferno se sumergieron en una serie de peleas y combates que hicieron de la ciudad un sitio poco recomendable para aquel que no estuviera preparado para pelear. Diez años después de esta primera oleada de violencia, Spike Jr. vuelve para conseguir derrotar al que fue fundador del Team Inferno. Por supuesto, no viene solo y ninguno de sus compañeros piensa quedarse de brazos cruzados.

SPIKEOUT: Battle Street es un juego que utiliza el concepto de los combates de melé como mecánica del título. El género fue explotado en una generación anterior de videojuegos, pero actualmente son muy escasos los títulos que nos hacen simplemente avanzar y pelearnos con una enorme cantidad de enemigos. En SPIKEOUT lo que nos encontramos es un enorme entorno tridimensional



La modalidad Xbox Live nos permite jugar con cuatro compañeros en modo cooperativo.

Un juego exclusivo para Xbox que recupera un tema clásico de los títulos arcade callejeros.

Parece que el aspecto gráfico va a tener un buen aspecto, por lo que se puede ver en estas pantallas.

Luchas callejeras entre bandas con un gran aspecto, opciones cooperativas online y el clásico sabor de títulos como Double Dragon

que nos permite tener una visión más amplia de la escena y que también da lugar a la posibilidad de que aparezcan enemigos por todas partes. Ante ellos tendremos un sistema de combate basado en puñetazos, patadas, cabezazos y algún movimiento especial más, pero que resultará muy sencillo de manejar con el mando de Xbox. Porque no lo hemos dicho antes, pero se trata de uno de esos juegos con el sello de exclusividad para Xbox.

Bandas online

Uno de los elementos que lo hacen especialmente deseable es que el sistema de juego permite el juego a través de Xbox Live. En esta modalidad podremos juntarnos hasta cuatro jugadores al mismo tiempo para pelear contra los enemigos del Team Inferno en una modalidad cooperativa que permite la comunicación a través del Xbox Live Communicator para una mayor interactividad.

Pero Xbox Live no se quedará sólo en eso sino que también permitirá, según lo que ha comunicado Amusement Vision, la descarga de contenidos tales como nuevos objetos, historias, personajes e incluso nuevos archivos de sonido para el juego. Por último, como un añadido a las capacidades online del juego, encontramos la propiedad del ranking que nos dejará posicionarnos en una tabla de puntuación entre todos los jugadores de SPIKEOUT.

Por las pantallas a las que hemos tenido acceso y la demo que se presentó durante el E3 (allá por mayo) y que tuvimos ocasión de probar, SPIKEOUT: Battle Street, no presenta un aspecto lo suficientemente detallado para las expectativas que se puede llegar a crear un jugador. Es decir, el acabado gráfico no es malo, pero el estilo de los personajes hace que parezcan muñecotes muy grotescos, en lugar de feroces luchadores callejeros. Se trata de personajes muy grandes y si nos fijamos bien están muy bien modelados, pero no cuentan con ese aspecto demoledor que imprimen juegos como Ninja Gaiden o Devil May Cry y que terminan por cautivar al jugador. Sin embargo este título nos permite algo que no hemos visto en otros muchos juegos de acción en tercera persona: la personalización del personaje. A medida que avancemos podremos ir consiguiendo recursos para personalizar a nuestro personaje con tatuajes, peinados y ropa q nuestro gusto.

Todavía está por anunciar la fecha de lanzamiento en Europa, pero nunca antes de Navidades. En Estados Unidos llegará para finales de año y a nuestro país, posiblemente para finales del primer trimestre.

XB MAGAZINE

desarrolla: EA BIG **edita:** Electronic Arts **edita:** Durante 2005

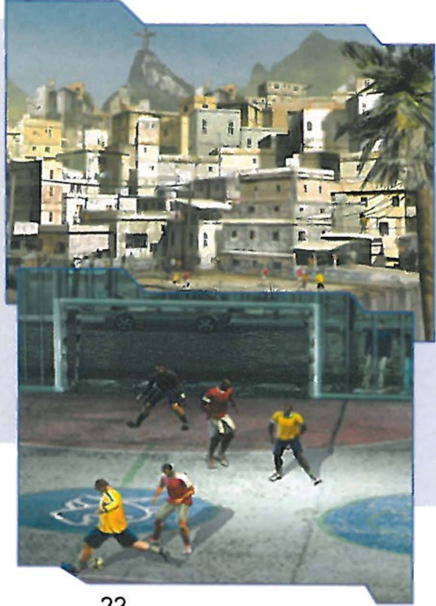
El estudio interno de Electronic Arts dedicado a los deportes extremos y a los juegos arcade con toques de fantasía es uno de los más prolíficos de EA por sus juegos sencillos y efectistas muy adaptados al mercado de consolas.

FIFA STREET

por Xboxfever

Los creadores de FIFA han ido aprendiendo año a año toda una serie de técnicas que usan los jugadores, pequeños trucos, maniobras casi imposibles que en único lugar donde se pueden ver repetidas es en las propias calles... y hasta allí ha desplazado EA Canadá su próximo lanzamiento futbolístico.

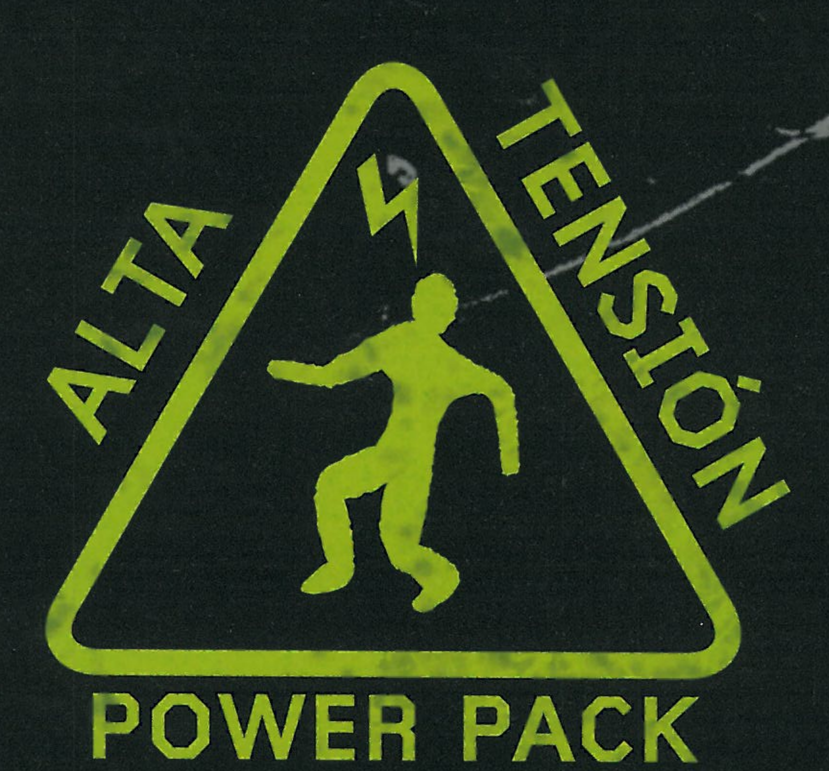
Las calles de Río de Janeiro son uno de los escenarios de este atractivo título.

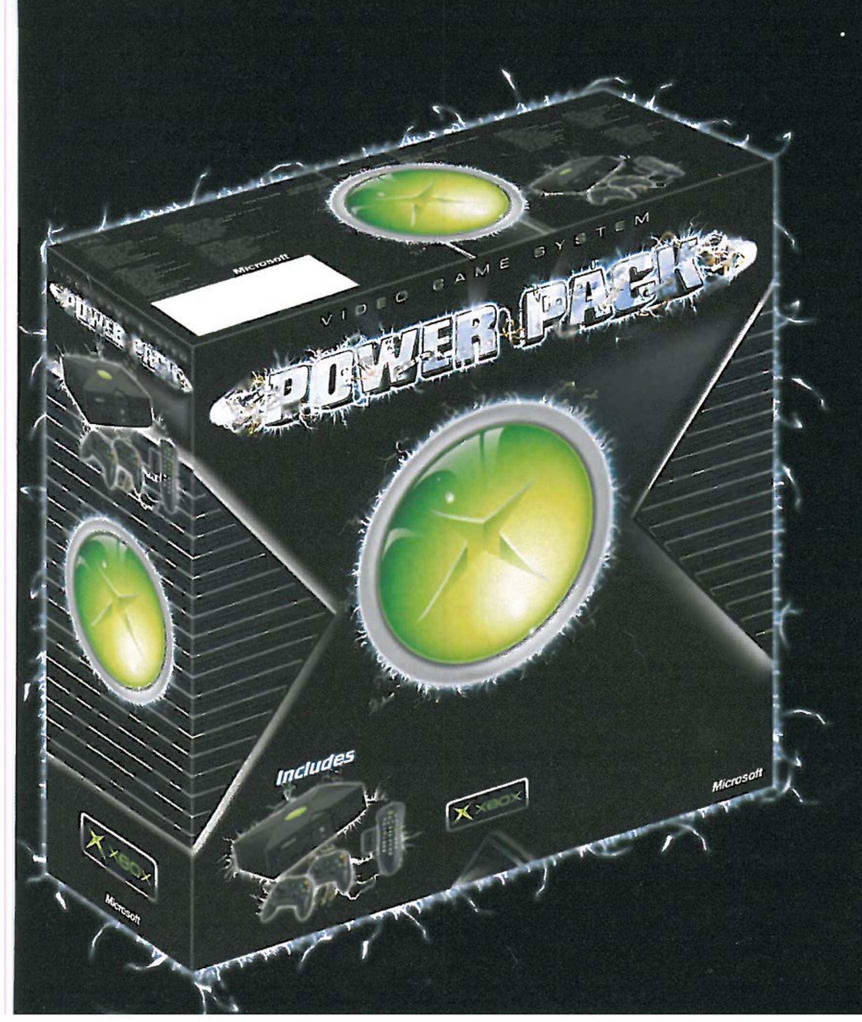


FIFA Street es un nuevo concepto de juego que hasta el momento ha sido poco explotado en el capítulo futbolístico. Podemos recordar un Urban Freestyle Soccer o un Sega Soccer Slam, pero poco más y ninguno de ellos con demasiado impacto sobre el público. Como ya ha hecho con otros deportes, EA BIG coge el fútbol y le introduce un par de elementos que lo hacen todavía más espectacular de lo que normalmente es: escenarios y estrellas. Los escenarios son en la calle, un entorno poco frecuente para los juegos de fútbol y que le dan un toque muy urbano en el que caben las maniobras acrobáticas. De hecho gran parte del juego girará en torno a lo "bonito" que consigamos hacer nuestro fútbol. Por otro lado el juego ofrece estrellas. Electronic Arts no se priva ni en las pequeñas producciones como este FIFA Street de poner a los mejores jugadores del mundo no sólo en la carátula, sino en el propio juego. Veremos a ver si, como en algunos juegos de basket, también podemos elegir a algunas estrellas del pasado.

Por lo que se ha comentado desde la empresa canadiense el juego imprimirá un carácter mucho más arcade a su jugabilidad. Se acaba con las reglas del deporte rey y se introducen unas nuevas en las que casi todo vale. Por otra parte tendremos a nuestra disposición, el último sistema de control de los jugadores que ya incluye FIFA 2005 y que tan buen resultado está dando a EA. Eso sí, se eliminarán algunos movimientos a favor de la introducción de novedosos movimientos acrobáticos, y golpes especiales.

Se espera que el juego esté previsto para 2005, pero no se ha concretado ninguna fecha todavía, aunque el próximo verano podría ser el momento escogido por EA para el lanzamiento. Lo veremos en el E3.





Todo el voltaje de Xbox®
a un **precio** que pone
los pelos de punta:

179,99 euros PVP Recomendado

Incluye:

consola + 2 controllers + mando DVD

¡Van a saltar chispas!

www.**xbox**.com/es

It's good to play together



XB MAGAZINE **desarrolla:** *InterServ International* **edita:** *Sammy Studios/SEGA* **edita:** *Primer trimestre 2005*

La empresa fue fundada hace ya 15 años y se estableció hace un par de ello en California. Alguno de los títulos que nos suenan de esta compañía son "Swordman" y "Swordman online".

IRON PHOENIX

por Xboxfever

Dos géneros se vienen a encontrar en un título que no sólo pretende ser innovador, sino que parece que lo está consiguiendo.

Un juego sorprendente que llegará sólo para Xbox y será compatible con Xbox Live.



En Iron Phoenix tendremos que tener en cuenta que es un shooter en primera persona que de pronto se convirtió en un juego de combates de melé. Cuando ambos géneros se combinan aparece algo similar a lo que tendremos delante dentro de bien poco. Es un juego que está dedicado al juego multijugador, pero que cuenta con un modo campaña para un solo jugador basado en misiones que nos servirá para tomar contacto con el mismo y con las diferentes posibilidades de combate con las que nos encontraremos.

Para empezar contaremos con nueve armas distintas. Y atención porque dependiendo del arma así será nuestro estilo de lucha. Aquí lo que predomina es el arma que portemos y dependiendo de esto tendremos una munición determinada y una serie de golpes concretos y propios de cada arma, así como golpes especiales y únicos que sólo podremos hacer con el arma que empuñemos en ese momento. Es así como la gente de Sammy le ha quitado el protagonismo al personaje (podemos elegir entre una variedad de 10 personajes distintos) y se la ha otorgado a algo que es todavía más importante para el desarrollo de la acción: la lucha en sí misma. Ambientado en la China mítica, el juego cuenta con una extensa cantidad de escenarios tanto abiertos como en entornos cerrados que servirán para desplegar el concepto de Iron Phoenix muy influenciado por las artes marciales y la cultura oriental. Pero el punto fuerte del juego está en la modalidad multijugador. El juego ha sido pensado para sacar el máximo partido a las posibilidades de Xbox (es otro de los títulos exclusivos de la consola de Microsoft) y de hecho en el apartado online podremos contar con características de Xbox Live 3.0 tales como la creación de equipos y clanes para las partidas, así como torneos propios de cada juego con los clanes que nosotros decidamos. Iron Phoenix permite el juego de hasta 16 jugadores de forma simultánea.

LIVE ONLINE ENABLED

por Jorge Núñez

Puntuación: 7

BURNOUT 3 TAKEDOWN

Hace unos pocos años si la gente nos pregunta sobre los estudios Criterion, lo más seguro es que no supiéramos de quien nos estaban hablando, pero a día de hoy, en cuanto oímos ese nombre lo primero que se nos viene a la cabeza es Burnout. Hace algo más de 2 años lanzaron la primera parte del juego, el cual traía aire fresco dentro de los típicos títulos de conducción que estábamos acostumbrados a ver. Con cada secuela que se está lanzando se está consiguiendo dar pasos de gigante, y a día de hoy, con su tercera entrega, estamos disfrutando de unos gráficos y choques espectaculares, además de algo que todos esperábamos como agua de Mayo: el juego online.

Pues bien, hay que decir que ahora que lo hemos podido probar todas las horas necesarias y más, podemos decir que el resultado online tiene una pinta inmejorable en sus modos de juego y diversión, pero no le hemos podido dar más nota por culpa de los servidores... Y es que los que ha puesto EA a disposición de la versión de Xbox no es que sean muy estables. A lo mejor si os conectáis un par de veces tenéis suerte y no habrá ningún problema, pero si permanecéis un par de partidas seguidas conectados seguramente os desconectaréis del servidor. Lo malo no es que esto pase una o dos veces sueltas, sino que llega a ser desesperante incluso llegando a no poder jugar una partida por la imposibilidad de conectar durante un largo rato.

Esperemos que tomen nota de este problema y en un plazo no muy largo de tiempo se solucione el incidente de los servidores, ya que le hará ganar muchos enteros a la experiencia online con Burnout 3. A pesar de este inconveniente os invito a que probéis a jugar online, podréis pasar un buen rato con sus modos de juego...



MODOS DE JUEGO

Antes de ponernos a jugar, como es costumbre, podremos elegir entre partida rápida, optimatch, y los modos comunes a todos los juegos online, aunque cabe destacar que si usamos el modo de pantalla de 60 Hz, podremos ver todas las partidas creadas, pero sólo podremos entrar a aquellas con la misma configuración que nosotros. Dicho esto veamos a que podemos jugar si creamos una partida nueva:

- Carrera única: igual que las carreras de las partidas a un jugador, pero en este caso hasta con otras 5 personas jugando con nosotros por acabar en la primera posición.

- Furia al volante: se crean 2 equipos (azul y rojo). Uno de los 2 tiene que intentar que no le hagan chocar (takedown) y el otro intenta acabar con los contrarios haciéndoles chocar.

- Aplastar en equipo: al igual que el modo con el mismo nombre en partidas offline, se trata de conseguir la mayor puntuación posible en equipo con otro compañero en los escenarios de choque disponibles.

- Doble Impacto: también se trata de causar el mayor choque posible, aunque esta vez sólo pueden jugar 2 personas y ambos juntos se estrellan buscando la mayor puntuación.

- Festival de choques: el único modo de juego en el que podrán participar hasta 8 jugadores simultáneos. Al más puro estilo de los 100 escenarios de choque de los que dispone el juego, se intenta hacer el máximo accidente posible en varias rondas y gane el que más puntos sume al final de éstas.



Opciones LIVE!

Descarga de contenido: No
Clasificación mundial: Sí
Búsqueda por idiomas: Sí
Nº de jugadores: de 2 a 8



NINJA HURRICANE PACK 2

De nuevo y por suerte, volvemos a tener disponible una nueva descarga para el Ninja Gaiden. Y si en la anterior ocasión nos traían una más que generosa actualización la cual ya comentamos en su momento, esta vez no podían volver con cualquier cosa... Con lo cual nos encontramos con un nivel completamente nuevo el cual deberemos completar para conseguir clasificarnos en la última fase del torneo de maestros ninja. En él nos encontraremos con una gran cantidad de enemigos que harán lo imposible para intentar parar nuestro avance y que lleguemos al objetivo, lo que sin duda hará que nos pasemos un buen rato intentando lograr llegar hasta el final. Por si no lo sabéis, este título lleva un tiempo con este torneo, el cual se ha dividido en varias fases que debíamos ir superando para conseguir una clasificación en la lista mundial y así medir nuestra destreza en el manejo de nuestra espada. A parte de las dos grandes descargas que hay disponibles, nos podíamos ir bajando las últimas noticias sobre como se iba desarrollando el evento y estar al día de la clasificación en la que nos encontrábamos. De todas si os animáis a participar en esta última fase con la nueva descarga que tenemos desde el mes pasado lista para jugarla, hay que decir que no será una tarea sencilla, ya que para lograr puntuar hay que acabar la pantalla con vida.

A pesar de que se acabe el torneo con este último pack lanzado, esperemos que nos sorprendan en el futuro con nuevas actualizaciones o fases para Ninja Gaiden, sin duda una obra de arte que nos está haciendo pasar grandes ratos frente a nuestro televisor.

DESCARGAS

Como ya os dije el mes pasado, por fin volvemos a la normalidad, y eso quiere decir que estamos cargaditos de novedades en descargas de contenido. Vamos directos al grano, empezaremos por el Rallisport Challenge 2, que ya le iba tocando tener alguna novedad. En la primera ocasión para este título nos encontramos con 2 descargas distintas, una con 2 nuevos diseños para cada coche del juego, y la otra que nos ofrece 4 nuevos vehículos de las categorías SUB y época, además de 2 nuevas carreras para el modo de un jugador. Si no bajamos este último paquete, no podremos entrar en las partidas de la gente que lo haya descargado.

Otro juego que se une a esta larga lista de títulos con descargas disponibles es Knights of the Temple con un nuevo mapa llamado "For whom the bells tolls". Por último tenemos Full Spectrum Warrior que nos trae el Epílogo 1, una misión completa en la que deberemos proteger una de las áreas del Norte de Zamarra y aplacar la revuelta militar. Por desgracia, en este último caso tendremos que hacer un pequeño desembolso, ya que se trata de una descarga Premium, o sea que sólo la obtendremos previo pago de unos 5 _.



Calidad y gran cantidad de títulos llegan a Xbox Live para que no nos desconectemos jamás, y talñ vez Doom III sea uno de los más esperados.

Próximamente

- Doom 3: La tercera entrega de este gran fps ya ha aterrizado en la plataforma de los compatibles, ya sólo falta esperar a que llegue a Xbox con las esperadas opciones online de las que gozará en exclusiva. A lo largo del año que viene será su lanzamiento.

- Citizen Zero: dentro de cada vez menos tiempo nos llegará este RPG que nos están preparando, con un juego online que hace que el juego prometa mucho más y conseguirá alargarle la vida, pudiendo disfrutarlo con todos los jugones de Xbox Live.

- Crash & Burn: últimamente se están poniendo de moda los juegos de coches. Pero no del estilo de siempre, sino los de tipo arcade con conducción agresiva y destrucción por doquier. Próximamente disponible, y con sus choques de rigor online.

- Pro Evolution Soccer 4: probablemente el mejor juego de fútbol de todos los tiempos está a punto de aterrizar en nuestra consola, y afortunadamente disfrutaremos de sus virtudes junto a nuestros colegas gracias a la opción de juego online exclusiva.

Un género que se va abriendo un hueco mayor y mayor en nuestro catálogo. Pero ¿realmente sabemos con qué juegos contamos en Xbox?

RPGS

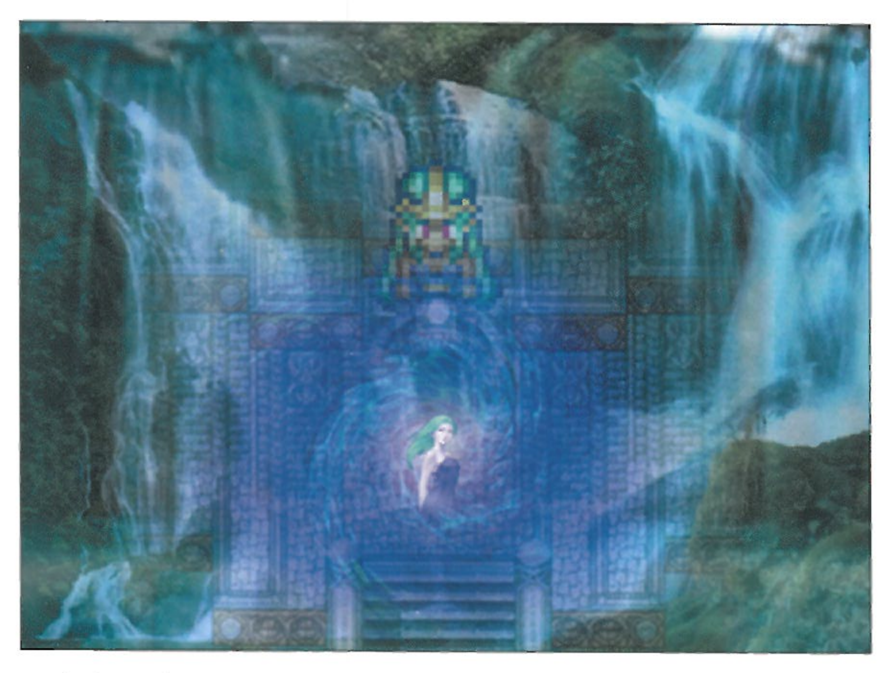
por Xcast

Tomar el papel de un personaje y hacerlo evolucionar enfrentándolo a situaciones es la mecánica de cualquier juego, pero cuando el juego trata de eso, todo cambia.

La primera pregunta que deberíamos hacernos es: ¿Que se esconde tras las siglas RPG? La respuesta es bien sencilla: Role Playing Games, que viene a decir son juegos en los que deberemos tomar la personalidad del personaje o personajes que controlamos. Pero este género no es una invención de las mentes pensantes de las compañías desarrolladoras de videojuegos sino que existen desde mucho antes, como juegos de mesa en los que los jugadores toman la identidad del personaje que interpretan. Seguramente os suenen nombres tan populares como Dungeons & Dragons o Vampiro. Juegos de rol de gran éxito que han tenido incluso diversas adaptaciones al mundo del videojuego. Muchos aficionados también recordarán versiones tan populares como las de El Señor de los Anillos o incluso Star Wars, juegos que a día de hoy continúan siendo editados y jugados en decenas de países del mundo.

Si algo caracteriza a este tipo de juegos es el grado de inmersión que produce. Cuando nos encontramos en medio de una partida no existe nada más que el mundo que nos narra el "Master", la persona que dirige la partida, nuestros compañeros de aventura y nuestro propio personaje que será una extensión de nuestro propio ser. ¿Quién no ha pasado tardes enteras sentado alrededor de la mesa con los amigos mientras masacraba decenas de orcos, vampiros, Stormtroopers o cualesquiera que fueran los enemigos? Pero los tiempos cambian y los hábitos también. Sería difícil conseguir que los jóvenes de hoy en día centrarán su atención durante más de 10 minutos en algo que no esta enchufado a la corriente eléctrica. Además cada vez se hace más difícil juntarse con los 5 amigos de turno para desarrollar una partida con el tiempo necesario. Por eso nacie-





Es una auténtica lástima que Square (Final Fantasy) haya rechazado la oferta de desarrollar algún RPG para nuestra consola

ron los juegos de Rol como videojuego, como nueva manera de tomar el papel de salvador de la galaxia o del planeta sin los inconvenientes de los RPG de papel y lápiz. Desde el mítico The Legend of Zelda hasta los actuales Jade Empire o Fable han pasado ya muchos años y una dimensión (de 2D a 3D). Por el camino han quedado excelentes títulos que muchos recordarán como Secret of Mana y Chrono Trigger en Supernes o la serie Dragon Quest o LandStalker (Mega Drive).

Eso sin tener en cuenta la mayor saga que este género ha conocido, Final Fantasy. Que desde su genial séptima entrega en Playstation se encuentra en el punto de mira de todos los jugadores sea cual sea la plataforma que posean. Una lastima que Square, la compañía a cargo de toda la saga, haya rechazado tomar parte en el amplio catálogo del género que poco a poco se esta creando para Xbox. De todos modos nuestra consola no se queda atrás en cuanto a juegos de rol se refiere ya que tenemos algunos de los mejores de los últimos tiempos y sin lugar a dudas los mejores juegos de rol occidentales desarrollados hasta la fecha. Una pena que ande algo coja en el estilo más clásico. Pero como veremos a continuación quien no se contenta es porque no quiere ya que con todo lo que tenemos y lo que se avecina para próximas fechas no tendremos tiempo ni siquiera para pensar en otros juegos. Y eso a pesar de todo lo que se ha quedado por el camino que dicho sea de paso no es poco.





desarrolla: Big Blue Box **edita:** Microsoft **Puntuación:** 87.1

FABLE

Cuántas veces habéis soñado con poder hacer cualquier cosa? Pues bien, despertaos por que ese sueño ya se ha cumplido, la libertad más absoluta habrá llegado cuando estéis leyendo estas líneas, y todo esto gracias a la inagotable mente de uno de los grandes: Peter Molyneux, que nos plantea algo que viene siendo representado desde tiempos inmemoriales, la inacabable lucha entre el bien y el mal. Seremos nosotros mismos los que decidamos nuestro destino y a donde nos llevara nuestra propia vida, desde que tenemos uso de razón, hasta que los achaques



Nuestro destino se va forjando a cada paso que damos, con cada pequeña decisión, en cada instante y con cada gesto... eso es Fable, 'por cada acción, una consecuencia'.

de la edad nos recuerden nuestra edad. Este es uno de los juegos más innovadores y atrevidos de los últimos años, y parece que la idea ha agradado a todo el mundo. Ya era hora de que el mundo de las videoconsolas nos brindase nuevas ideas en las que pudiésemos aparcar la monotonía que venia imperando en el sector.

La idea ya viene de lejos, aquel Black & White sentó ya las bases de una inteligencia artificial nunca vista hasta entonces, y este Fable tampoco nos deja indiferentes, las cifras ya lo demuestran. En su primera semana de ventas en USA el juego ha vendido la increíble cantidad de 375.000 copias, y se espera que bata todos los records junto con Halo 2.

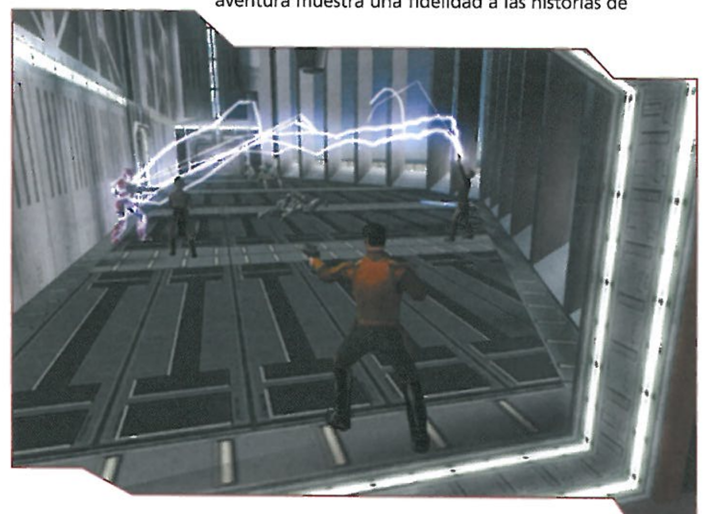
El juego ha sido llevado a cabo por la desconocida compañía Big Blue Box, subsidiaria de Lionheads Studios, y si todavía no lo tienes en tus manos, ¿a que esperas para hacerte con él y vivir tu propia vida?

desarrolla: BioWare **edita:** Lucas Arts **Puntuación:** 94.1

STAR WARS: CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPUBLICA

No cabe duda alguna de que estamos hablando de unos de los mejores juegos que ha salido hasta la fecha en nuestra querida Xbox, y no lo digo a la ligera, ya que sus virtudes (que son muchas), lo hacen merecer un respeto que duramente se ha ganado, tanto por parte de la prensa especializada, como de los usuarios.

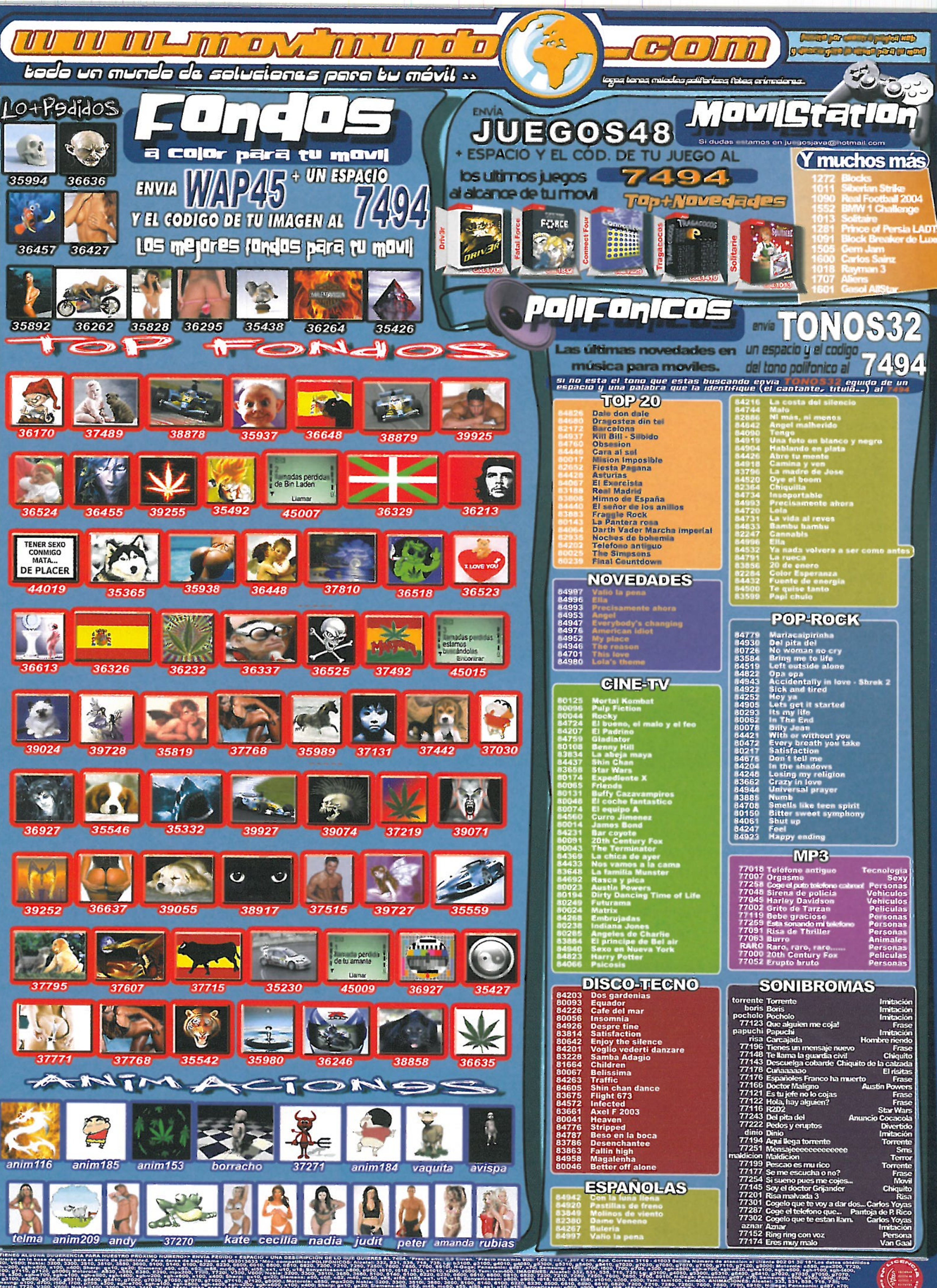
El argumento que nos propone el videojuego es encarnar a un cazarrecompensas en una historia al más puro estilo Star Wars, me explico: La aventura muestra una fidelidad a las historias de



Es el juego de rol mejor valorado hasta la fecha en Xbox por su argumento y por su sistema evolutivo

George Lucas asombrosa y situado 4000 años antes del nacimiento de Luke Skywalker. Podemos encontrar desde acción, a romances, pasando por situaciones límites, y todo esto desde una relativa libertad. Y relativa por que la acción es básicamente lineal, aunque con una diferencia muy importante: seremos nosotros mismos los que elijamos el camino por el que queramos ir, y esto será posible por que por cada situación elegiremos la respuesta que queramos, lo que nos hará ir el lado oscuro si hemos elegido una acción cruel y despiadada, o bien, la senda de la luz si hemos obrado el bien, lo cual alarga enormemente las posibilidades de este Caballeros de la Antigua República. Aparte de la misión principal, podremos ir desbloqueando diferentes submisiones según las acciones que hayamos tomado en el pasado, ya que estas decisiones repercutirán en el futuro.

En definitiva, si eres un apasionado o no de la guerra de las galaxias, y quieres probar una buena historia de rol, os recomendamos encarecidamente esta obra maestra de BioWare.



www.movimundo.com
todo un mundo de soluciones para tu móvil
logos tonos melodias polifonicas fotos animaciones...
Lo+Pedidos
35994 36636
36457 36427
Fondos
a color para tu movil
ENVIA WAP45 + UN ESPACIO
Y EL CODIGO DE TU IMAGEN AL 7494
Los mejores fondos para tu movil
35892 36262 35828 36295 35438 36264 35426
TOP FONDOS
36170 37489 38878 35937 36648 38879 39925
36524 36455 39255 35492 45007 36329 36213
Llamadas perdidas de Bin Laden
Llamar
TENER SEXO CONMIGO MATA... DE PLACER
I LOVE YOU
44019 35365 35938 36448 37810 36518 36523
36613 36326 36232 36337 36525 37492 45015
39024 39728 35819 37768 35989 37131 37442 37030
36927 35546 35332 39927 39074 37219 39071
39252 36637 39055 38917 37515 39727 35559
Llamadas perdidas de tu amante
Llamar
37795 37607 37715 35230 45009 36927 35427
37771 37768 35542 35980 36246 38858 36635
ANIMACIONES
anim116 anim185 anim153 borracho 37271 anim184 vaquita avispa
telma anim209 andy 37270 kate cecilia nadia judit peter amanda rubias
ENVÍA JUEGOS48
+ ESPACIO Y EL CÓD. DE TU JUEGO AL 7494
los ultimos juegos al alcance de tu movil
MovilStation
Si dudas estamos en juegosjava@hotmail.com
Top+Novedades
Driv3r
Fatal Force
Connect Four
Tragacocos
Solitarie
Cod.1410
Y muchos más
1272 Blocks
1011 Siberian Strike
1090 Real Football 2004
1552 BMW 1 Challenge
1013 Solitaire
1281 Prince of Persia LADT
1091 Block Breaker de Luxe
1505 Gem Jam
1600 Carlos Sainz
1018 Rayman 3
1707 Aliens
1601 Gasol AllStar
Polifonicos
Las últimas novedades en música para moviles.
envía TONOS32 un espacio y el codigo del tono polifonico al 7494
si no esta el tono que estas buscando envia TONOS32 eguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo...) al 7494
TOP 20
84826 Dale don dale
84680 Dragostea din tei
82172 Barcelona
84937 Kill Bill - Silbido
84760 Obsesion
84446 Cara al sol
80017 Mision Imposible
82652 Fiesta Pagana
84428 Asturias
84067 El Exorcista
83188 Real Madrid
83808 Himno de España
84440 El señor de los anillos
83883 Fraggle Rock
80143 La Pantera rosa
84064 Darth Vader Marcha imperial
82935 Noches de bohemia
84202 Telefono antiguo
80025 The Simpsons
80239 Final Countdown
84216 La costa del silencio
84744 Malo
82886 Ni más, ni menos
84642 Angel malherido
84090 Tengo
84919 Una foto en blanco y negro
84904 Hablando en plata
84426 Abre tu mente
84918 Camina y ven
83796 La madre de Jose
84520 Oye el boom
82364 Chiquilla
84734 Insoportable
84993 Precisamente ahora
84720 Lola
84731 La vida al reves
84833 Bambu bambu
82247 Cannabis
84996 Ella
84532 Ya nada volvera a ser como antes
84791 La rueca
83856 20 de enero
82284 Color Esperanza
84432 Fuente de energia
84500 Te quise tanto
83599 Papi chulo
NOVEDADES
84997 Valio la pena
84996 Ella
84993 Precisamente ahora
84953 Angel
84947 Everybody's changing
84976 American idiot
84952 My place
84946 The reason
84701 This love
84980 Lola's theme
CINE-TV
80125 Mortal Kombat
80096 Pulp Fiction
80044 Rocky
84724 El bueno, el malo y el feo
84207 El Padrino
84759 Gladiator
80108 Benny Hill
83834 La abeja maya
84437 Shin Chan
83658 Star Wars
80174 Expediente X
80065 Friends
80131 Buffy Cazavampiros
80048 El coche fantastico
80074 El equipo A
84560 Curro Jimenez
80014 James Bond
84231 Bar coyote
80091 20th Century Fox
80043 The Terminator
84369 La chica de ayer
84433 Nos vamos a la cama
83648 La familia Munster
84692 Rasca y pica
80023 Austin Powers
80194 Dirty Dancing Time of Life
80249 Futurama
80024 Matrix
84268 Embrujadas
80238 Indiana Jones
80285 Angeles de Charlie
83884 El principe de Bel air
84940 Sexo en Nueva York
84823 Harry Potter
84066 Psicosis
POP-ROCK
84779 Mariacaipirinha
84930 Del pita del
80726 No woman no cry
83584 Bring me to life
84519 Left outside alone
84822 Opa opa
84943 Accidentally in love - Shrek 2
84922 Sick and tired
84252 Hey ya
84905 Lets get it started
80293 Its my life
80062 In The End
80078 Billy Jean
84421 With or without you
80472 Every breath you take
80217 Satisfaction
84676 Don't tell me
84204 In the shadows
84248 Losing my religion
83662 Crazy in love
84944 Universal prayer
83885 Numb
84708 Smells like teen spirit
80150 Bitter sweet symphony
84061 Shut up
84247 Feel
84923 Happy ending
MP3
77018 Telefono antiguo Tecnologia
77007 Orgasmo Sexy
77258 Coge el puto telefono cabron! Personas
77048 Sirena de policia Vehiculos
77045 Harley Davidson Vehiculos
77002 Grito de Tarzan Peliculas
77119 Bebe gracioso Personas
77259 Esta sonando mi telefono Personas
77091 Risa de Thriller Personas
77063 Burro Animales
RARO Raro, raro, raro...... Personas
77000 20th Century Fox Peliculas
77052 Erupto bruto Personas
DISCO-TECNO
84203 Dos gardenias
80093 Equador
84226 Cafe del mar
80056 Insomnia
84926 Despre tine
83814 Satisfaction
80642 Enjoy the silence
84201 Voglio vederti danzare
83228 Samba Adagio
81664 Children
80067 Belissima
84263 Traffic
84605 Shin chan dance
83675 Flight 673
84572 Infected
83661 Axel F 2003
80041 Heaven
84776 Stripped
84787 Beso en la boca
83786 Desenchantee
83863 Fallin high
84958 Magalenha
80046 Better off alone
ESPAÑOLAS
84942 Con la luna llena
84920 Pastillas de freno
83849 Molinos de viento
82380 Dame Veneno
84267 Buleria
84997 Valio la pena
SONIBROMAS
torrente Torrente Imitación
boris Boris Imitación
pocholo Pocholo Imitación
77123 Que alguien me coja! Frase
papuchi Papuchi Imitación
risa Carcajada Hombre riendo
77196 Tienes un mensaje nuevo Frase
77148 Te llama la guardia civil Chiquito
77143 Descuelga cobarde Chiquito de la calzada
77178 Cuñaaaaao El risitas
77176 Españoles Franco ha muerto Frase
77166 Doctor Maligno Austin Powers
77121 Es tu jefe no lo cojas Frase
77122 Hola, hay alguien? Frase
77116 R2D2 Star Wars
77243 Del pita del Anuncio Cocacola
77222 Pedos y eruptos Divertido
dinio Dinio Imitación
77194 Aqui llega torrente Torrente
77251 Mensajeeeeeeeeeeeee Sms
maldicion Maldicion Terror
77199 Pescao es mu rico Torrente
77177 Se me escucha o no? Frase
77254 Si sueno pues me cojes... Movil
77145 Soy el doctor Grijander Chiquito
77201 Risa malvada 3 Risa
77301 Cogelo que te voy a dar dos... Carlos Yoyas
77287 Coge el telefono que... Pantoja de P. Rico
77302 Cogelo que te estan llam. Carlos Yoyas
aznar Aznar Imitación
77152 Ring ring con voz Persona
77174 Eres muy malo Van Gaal

desarrolla: Climax **edita:** Microsoft **Puntuación:** 74,3

SUDEKI

Aquí tenemos una victima del Hype. Demasiadas expectativas para un título destinado a rellenar huecos en el catálogo de Xbox. Aunque la verdad es que la intención de la compañía desarrolladora nunca fue hacer un juego de relleno, sino que trataron de dotarle de los mejor de los juegos occidentales y lo mejor de los orientales, pero el resulta es un pupurrí extraño que no acaba ser ni "chicha ni limoná". Para empezar tenemos un diseño al más puro estilo manga con personajes y entornos bien diseñados y llenos de color y detalles que además responden a los estereotipos típicos del género. Una bella hechicera, un rudo espadachín, el pistolero sofisticado y la gata salvaje con garra de acero que tienen como objetivo encontrar unos cristales para hacer una maquina y gracias a ello se ven envueltos en una aventura de la que dependerá el destino de todo Sudeki. Por el contrario el resto del juego se separa del rol al uso acercándolo hacia el terreno de la acción.



Su sistema de combate en tiempo real lo acercan al género de la acción en muchas fases del juego

Sobre todo gracias a un sistema de combates en tiempo real que mezcla peleas de combos, los disparos de un shooter cualquier y momentos al más puro estilo Matrix y que dan la impresión que podrían haberse mejorado con algo más de tiempo y cuidado. Lo mismo pasa con el resto del juego, sobre todo con la duración, realmente ajustada para un juego del género (unas 20 horas a lo sumo) y con el argumento, que araña la superficie solamente y cuando se pone realmente interesante se precipitan los acontecimientos como si no hubieran tenido tiempo para hacerlo como querían. Por tanto Sudeki ha sido un ntento fallido por innovar pero supone la ocasión perfecta para iniciarse en un género un tanto complejo.

desarrolla: Bethesda Softworks **edita:** Ubi Soft **Puntuación:** 88,7

ELDER SCROLLS III: MORROWIND

Posiblemente a muy pocos os suene esta saga que tantísimos premios ha ganado y otros tantos que le quedan por ganar. Pero lo que si debería seros familiar es la última entrega que apareció de forma exclusiva para Xbox en lo que al mundo de las consolas se refiere. Además nos encontramos con un título de proporciones bíblicas donde todo tiene vida propia y donde seremos nosotros mismos los que marquemos el ritmo de juego gracias a su estructura completamente libre, donde podremos elegir todo lo imaginable y donde elegiremos lo que nos apetece hacer y como lo queremos hacer, ya que además todos los problemas tienen tantas soluciones como nuestra imaginación nos permita idear. Tal ha sido el trabajo de Bethesda que incluso la traducción de los textos (está completamente en inglés) hubiera sido una tarea titánica dado que si vamos a la biblioteca y empezamos a abrir libros observaremos que todos están escritos con todas sus páginas, increíble. Eso si, hay que tener en cuenta que no es un juego para todo el mundo puesto que la libertad que nos proponen es tal que muchos usuarios no sabrán ni por donde empezar. Pero si se le da una oportunidad pasaremos cientos de horas paseando y resolviendo entuertos por el universo de fantasía medieval que se ha creado expresamente para la ocasión. Además las pasadas navidades se publicó una edición especial que incluye las 2 expansiones creadas para PC, Tribunal y Bloodmoon y que hacen de este título un juego prácticamente infinito.

Si hay un juego que ofrezca libertad de movimientos es este. Hay una linea argumental, pero si queremos decicarnos a explorar el mundo es casi infinito



desarrolla: *Sega* **edita:** *Acclaim* **Puntuación:** *82,3*

PHANTASY STAR ONLINE EPISODE I &II

Fue en su día el primer juego de rol online para videoconsolas y el juego más jugado de Dreamcast. Poco después se estreno en Gamecube y finalmente llegó a Xbox el año pasado. Llegó pero con problemas eso sí. Primero por la exigencia de una cuota mensual de 9_ luego por el bajísimo número de copias para nuestro país y finalmente por que para jugar era requisito imprescindible tener una cuenta de Xbox Live en el disco duro de la consola. A pesar de todos estos impedimentos la comunidad de PSO ha florecido gracias a la estabilidad de conexión, el uso del communicator y a su adictiva mecánica de juego que a pesar de limitar a 4 los jugadores de cada partida facilita la comunicación entre los usuarios y la creación de verdaderos vínculos de amistad entre ellos. Nunca un action rpg ambientado en un futuro distante había marcado tanto.



desarrolla: *Interplay* **edita:** *Vivendi Universal* **Puntuación:** *81,1*

BALDUR´S GATE: DARK ALLIANCE

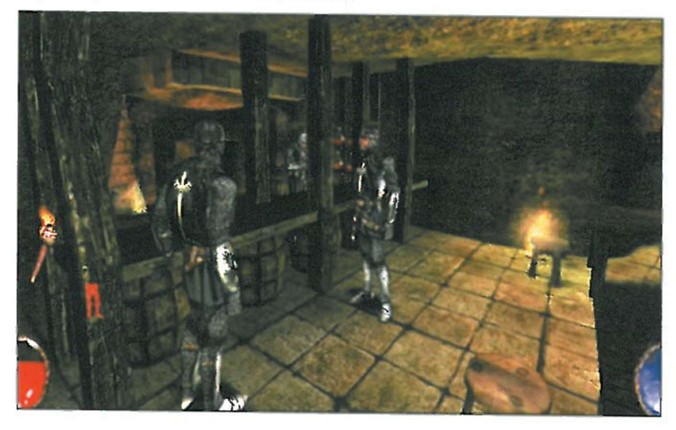
Basándose en el universo y las reglas del popular juego de rol de papel y lápiz Dungeons & Dragons, Interplay realizó un juego que casi tiene que ver más con los beat´em up que con el rol y que se separa del camino marcado por la saga en su versión PC. Tres personajes arquetípicos tienen la dura misión de liberar la ciudad de Baldur de la amenaza en ciernes. Muchos fueron los peligros y más aún las adversidades pero los 3 héroes lograron su objetivo. Esta historia se continuó para la segunda parte de la saga que añadió las típicas mejoras gráficas, sofisticación en el sistema de evolución de personajes y nuevos emplazamientos para que otros 5 héroes liberaran de una vez por todas la ciudad a base de mamporros con todo lo que se cruce en su camino.



desarrolla: *Dreamcatcher* **edita:** *Virgin Play* **Puntuación:** *73,3*

ARX FATALIS

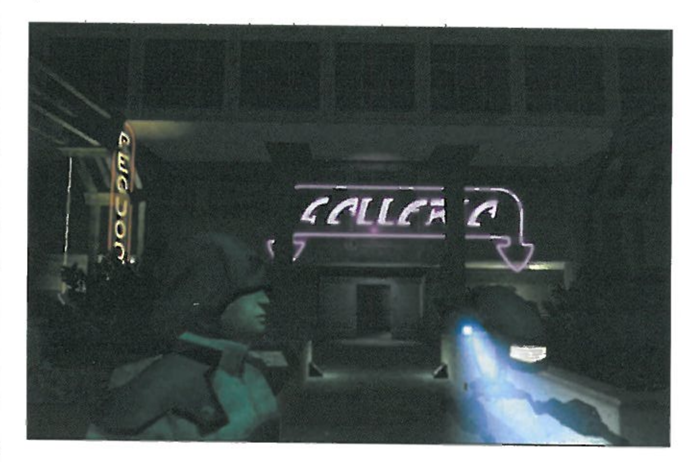
Arx fué un mundo prospero que por razones que ya se han olvidado dejó de serlo obligando a todos sus habitantes a esconderse en las entrañas de la tierra, más allá de los rayos del sol, para mantenerse con vida. Esto les ha obligado a convivir con las más extrañas criaturas (Goblins, Trolls, Hombres rata...) y a modificar su modo de vida de una manera sustancial. Tomaremos el control de un tipo encarcelado quien sabe porqué, desde una perspectiva en primera persona y deberemos ir avanzando a través de las mazmorras que componen el amplio mapeado de Arx Fatalis. Por el camino encontraremos un sistema de combate algo simple que se compensa con un innovador sistema de hechizos y con una interactividad con los escenarios muy elevada que nos meterá dentro del personaje si los inteligentes puzzles no lo han hecho antes.



desarrolla: *Ion Store* **edita:** *Eidos* **Puntuación:** *85,5*

DEUS EX INVISIBLE WAR

Habría mucha gente que enmarcaría a Deus Ex como un Shooter por su perspectiva en primera persona y la época en que está ambientado (mediados del siglo 21), pero realmente la propuesta de Warren Spector está más cerca del Rol que de otros géneros. Aquí elegiremos el juego al que queremos jugar y como lo queremos jugar e incluso el lado de la guerra del que nos vamos a poner y que llevará a una conclusión muy diferente según nuestras acciones. Todo ello mientras vamos modificando nuestro cuerpo con nuevas mejoras robóticas que determinarán el tipo de personaje que acabaremos controlando, de un tipo duro o un sigiloso espía pasando por todo tipo de situaciones intermedias en las que habrá siempre múltiples soluciones.



desarrolla: Panther Software **edita:** Xicat **Puntuación:** 46

METAL DUNGEON

Aquí tenemos una de las principales razones por la que se decía que Xbox no tenía juegos de rol de nivel. A pesar de su origen japonés y de algunos detalles interesantes en su mecánica poco tiene que ofrecer al jugador ávido de nuevas experiencias. Principalmente gracias a su monotonía ya que todas las mazmorras parecen iguales y todos los tipos de personajes, a pesar de ser modificables hasta cierto punto, parece que pertenezcan a la misma familia. Incluso el ser que representa a los encuentros con los monstruos es siempre el mismo, aunque luego haya más de 70 enemigos diferentes. Hasta el sistema de combate se resiente y acaba aburriendo a pesar de tener una mecánica en tiempo real bastante interesante.



desarrolla: Atari **edita:** Atari **Puntuación:** 74,8

DUNGEONS & DRAGONS HEROES

Interplay perdió la licencia para crear juegos basados en el universo de Dungeons & Dragons a favor de Atari y fruto de ello crearon D&D Heroes. Un juego con vocación de beat´em up al más puro estilo gauntlet aunque con algunos toques de rol teniendo así mucho en común con Baldur´s Gate. En esta ocasión podremos elegir entre 4 héroes que permiten la participación de otros tantos jugadores para tratar de liberar al reino de la maldición que ha caido sobre él. Y este es el mayor mérito de este título, la participación de varios jugadores, ganando interés, diversión e incluso profundidad en las técnicas de combate. De este modo si soléis tener una legión de amigos a los que les gusten los juegos de pensar poco y matar mucho aquí hay buen material del que tirar tardes enteras.



desarrolla: Interplay **edita:** Virgin Play **Puntuación:** 66,8

FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL

La primera adaptación del universo postapocalíptico de la saga a videoconsolas llegó las navidades pasadas y decepcionó a la mayor parte de los usuario. Usando el mismo motor y mecánica de Baldur´s Gate y ralentizando el ritmo de los combates hasta el punto de hacerlos cansinos. El argumento tampoco es nada del otro mundo, presentándonos como uno de los 3 mercenarios seleccionables que quieren unirse a la hermandad del hierro, una sociedad secreta que se ocupa de proteger a la humanidad de los constantes peligros que la acechan, luchando contra toda suerte de seres radiactivos procedentes del holocausto nuclear. Quizá el mayor punto a su favor es el excelente doblaje de la versión española que ha conseguido sortear la censura y presentarse casi tan crudo y soez como lo fue en su versión americana.



desarrolla: Lucas Arts **edita:** Lucas Arts **Puntuación:** 78,2

GLADIUS

RPG por turnos ambientado en una tierra en guerra que se solucionará mediante luchas de gladiadores y por tanto nuestra participación en la historia será casi unicamente a través de las luchas de nuestro equipo. Tomaremos el control de uno de los dos hermanos, Ursula o Valens, a desde su reclutamiento y aprendizaje como participantes en los juegos librados en la arena de los distintos coliseos. La estrategia juega también un papel fundamental en la acción obligándonos así a usar el cerebro además de la fuerza bruta y mágica de nuestros personajes para solucionar las diversas situaciones que encontraremos en las batallas. No es un juego de rol al uso, pero supone un soplo de aire fresco para un género que en ocasiones se obsesiona con viejas ideas.



Desarrolla: *BioWare* **Edita:** *Microsoft* **Fecha:** *Marzo 2005*

JADE EMPIRE





Y comenzamos el repaso a todo lo que nos espera con la gran esperanza verde. La última creación de BioWare en completa exclusiva para los usuarios de Xbox. Esta vez con acento en lo oriental, sobre todo por la ambientación, que nos recordará en todo momento a una China donde lo místico y lo real se entremezclan de manera soberbia. A decir verdad Jade Empire tampoco puede ceñirse al concepto clásico de juegos de rol puesto que sigue la tónica general de otorgar una mayor interactividad al jugador respecto a lo que pasa en los combates. De nuevo nos encontraremos con una comunión perfecta entre la acción en tiempo real y el RPG. Durante los enfrentamientos con rivales tendremos que estar preparados para encarar a varios enemigos haciendo uso de combos de patadas y puñetazos, usando armas que tengamos en el inventario o utilizando hechizos que nos permitirán incluso transformarnos en bestias mitológicas para acabar con todo lo que tengamos por delante o incluso podremos cambiar de estilo entre los 30 disponibles (siempre que los hayamos aprendido previamente) en medio de la batalla para acceder a un arsenal de movimientos más amplio.

Los elementos de rol vendrán dados por el propio personaje. Desde el momento de la creación de este, donde podremos elegir cada pequeño aspecto llegando hasta incluso el extremo de elegir la voz. Posteriormente iremos ganando experiencia y aprendiendo nuevos estilos y ataques para convertirnos en unos poderosos maestros de artes marciales. Luego está el como utilizarlo ya que, al igual que en su anterior creación, podremos elegir el camino que queremos seguir desde el benevolente maestro al tirano más despiadado, haciendo que la gente nos tema o nos ame según la reputación que vayamos formando y de esta forma los aprendices que acudan a nuestro dojo serán diferentes. Porque esa es otra de las novedades que incorpora este prometedor RPG. Si conquistamos una ciudad podremos fortificarla para hacernos poderosos y convertirla en nuestra base de operaciones. Debiendo así proteger a la gente que vive en los alrededores para poder expandir nuestro territorio y de este modo crecerá nuestro prestigio entre los habitantes del mundo de Jade Empire. Parece que en Microsoft acertaron al firmar con BioWare para desarrollar un juego exclusivo. Jade Empire ya promete y todavía faltan muchas sorpresas por desvelarse.





STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II: SITH LORDS

Desarrolla: *Obsidian Entertainment*
Edita: *Lucas Arts* **Fecha:** *Diciembre 2004*





Cuando un juego goza del éxito de Caballeros de la Antigua República hay que tener por seguro que existirá una secuela no mucho tiempo después. Dicho y hecho. Cuando apenas ha pasado un año del lanzamiento de la primera parte ya está casi preparada la secuela. En esta ocasión BioWare se ha desentendido del proyecto delegando toda responsabilidad en una compañía formada por antiguos miembros de la compañía canadiense. Y estos han tomado el camino fácil. Tomar el apartado técnico y jugable de la anterior entrega remozarlo un poco para la ocasión y idear una nueva línea argumental que esté relacionada con la que ya han jugado millones de personas en todo el mundo.

Cinco años han pasado desde los hechos acaecidos en Caballeros de la Antigua República y la situación se ha complicado enormemente, con los Sith acorralando a los Jedi hasta su casi desaparición y con la república sucumbiendo de igual modo ante el poder del ejército conquistador. De nuevo seremos un Jedi que ha vivido los últimos 5 años en el lugar más alejado de la galaxia conocida y que vuelve para encontrarse que todo ha cambiado y que se cree que es el último Jedi y por tanto se verá metido de lleno en un conflicto interestelar casi sin quererlo. Esta vez las posibilidades son mayores con nuevos tipos de Jedi para elegir en el desarrollo del personaje, cada uno con sus puntos fuertes y poderes propios.



De igual modo nuestra elección por un lado determinado de la fuerza afectará a la línea argumental, a nuestros compañeros de viaje actuales e incluso a los que se puedan unir a nuestro "fiestecita" en un futuro ya que encontraremos personajes que solo se unirán a nosotros si tenemos una determinada alineación con la fuerza aumentando así el valor de repetición de este Sith Lords. Pero por si nos sentimos perdidos en algún momento es posible que encontremos en nuestro camino a alguno de los protagonista de la anterior entrega.

De este modo no habrá mucho nuevo, dependiendo en gran medida de que la historia que hayan creado este al menos a la altura de la anterior. Pero según parece y si nada se tuerce estará a la altura gracias a los nuevos personajes (atentos al malo malísimo) y a los nuevos planetas, donde destaca Korriban que a pesar de no ser completamente nuevo si que ha sufrido un cambio importante.



desarrolla: Raven Software edita: Activision Lanzamiento: Octubre 2004

X-MEN LEGENDS

Los juegos basados en licencias solían ser hasta hace bien poco basurilla para aprovechar el tirón de los personajes, pero desde hace bien poco la corriente ha cambiado y un buen ejemplo de ello es este X-Men Legends, basado en el cómic X-Men Ultimate. Realizado con la técnica Cell-Shading, que lo acerca al mundo del cómic del que provienen estos mutantes, en esta ocasión encontraremos un RPG en el que tendremos que formar equipos de cuatro luchadores de entre los 12 disponibles (entre los que se encuentran Lobezno, Gambito o Coloso) para avanzar a través de la multitud de niveles y misterios que encierra el juego. La historia promete ser apasionante ya que ha sido creada por los guionistas originales de la serie y enfrenta una vez más al archienemigo de la patrulla, Magneto, que en esta ocasión pretende potenciar los poderes de los mutantes para plantar cara a los ejércitos de la tierra y así dominar el mundo. La acción que se nos plantea supone combates en tiempo real con diversos enemigos mientras alternamos el control de los 4 mutantes que controlamos o damos órdenes a nuestros compañeros. Por cada enemigo que derrotemos ganaremos puntos de experiencia que nos servirán para aprender nuevos superpoderes, desbloquear secretos y muchas otras cosas. Además si todo esto no parece suficiente siempre podremos echar mano de 3 amigos y disfrutar del modo multijugador tanto en luchas cara a cara (solos o por equipos) como en modo cooperativo a través de los 35 niveles que incluirá la versión final del juego.



Control sobre varios personajes al mismo tiempo y una mecánica que nos permite ordenarles lo que hacer. Además todo basado en los personajes licenciados de la Patrulla X

desarrolla: Oni Soft edita: Por confirmar Lanzamiento: 2005

FATE OF AGES

Nos encontramos con una de esas pequeñas joyas que salen de vez en cuando de un estudio de limitada capacidad creativa. Fate Of Ages fue presentado a unos pocos privilegiados durante el pasado E3 creando una opinión positiva en la gran mayoría de medios. De todos modos todavía se encuentran sin un editor que saque a pasear al "pequeño" más allá de los límites del estudio inglés. Aún así el proyecto tiene visos de seguir adelante y nos presentará la historia de un joven y sus amigos en la busqueda de la verdad sobre el pasado del chico. De nuevo encontraremos que los desarrolladores han elegido el Cell Shading al más puro estilo manga (a pesar de su origen europeo) para representar la acción, aunque en esta ocasión el apartado gráfico si que estará a la altura de nuestra máquina gracias a la exclusividad del juego.

El sistema de combate promete fusionar la acción en tiempo real y los turnos de una manera similar a la que suele utilizar BioWare, pero incluyendo algunos elementos originales que lo diferenciarán del resto. Además viajaremos a través del tiempo en seis periodos distintos en los que además podremos realizar hasta cuarenta trabajos distintos que nada tendrán que ver con la aventura principal. Y como gran novedad existirá una ciudad online en la que se podrán encontrar los distintos usuarios gracias a Xbox Live para intercambiar ítems, participar en minijuegos, descargar contenido extra y ayudarse en la aventura principal que, será exclusivamente monojugador.



Un título exclusivo para Xbox que fusiona el combate en tiempo real con los turnos

PEDIDOS TEL. ✆ 902 17 18 19

www.centromail.es

Servicio a domicilio





LLÉVATE TU XBOX



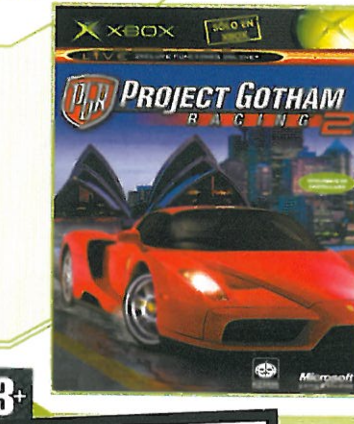


149,95 €

Promoción limitada hasta el 15/01/2005. No acumulable a otras ofertas o promociones.

+







EXCLUSIVA CentroMAIL

POR SÓLO 20€ MÁS*!!

169,95 €

* XBOX Básica 149,95 - XBOX Básica + TOP SPIN + PROJECT GOTHAM RACING 2 169,95

PRÓXIMAS APERTURAS

BARCELONA San Cugat C. C. San Cugat 2 L- 35 Ctra. S. Cugat-Rubí, KM 4

BARCELONA C/Portaferrissa, 30

A CORUÑA A Coruña • C.C. 4 Caminos L R-2 C/ Ramón y Cajal, 53 ✆981 143 111 **Ferrol** • C.C. Odeón L 21 C/ Castelao P. 91-94. ✆981 386 480 **Santiago de Compostela** • C.C. Área Central L17-G C/ Rua de Lisboa, s/n ✆981 575 512 **ÁLAVA Vitoria-Gasteiz** • C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149 **ALICANTE Alicante** • C.C. Gran Vía L B-12 Av. Gran Vía s/n ✆965 249 242 • C.C. Puerta de Alicante L B-48 ✆965 114 186 **Elche** C.C. Aljup L B-75 C/ Jacarilla s/n ✆966 675 373 • C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959 **Torrevieja** C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984 **ALMERÍA Almería** • Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643 **El Ejido** • C.C. El Copo L 106 +107 Ctra. de Almerimar, s/n ✆950 480 230 **ASTURIAS Gijón** • C.C. Los Fresnos L B-63 C/ Río de Oro, 3 ✆985 151 242 **Oviedo** • C.C. Los Prados L A-12 C/ Fdez. Ladreda s/n ✆985 119 994 **OVIEDO Parque Principado** • C.C. Parque Principado L-11, Autovía A-66 Km 4,5 **ÁVILA Ávila** • C.C. El Bulevar Av. Juan Carlos I, 45 ✆920 219 108 **BALEARES Palma de Mallorca** • C.C. Porto Pi-Centro Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573 **Ibiza** • C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101 **Inca** • C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140 **BARCELONA Barcelona** • C.C. Barcelona-Glories L A-112 Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064 • C.C. La Maquinista L B-31 C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174 • C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310 • C/ Sants, 17 ✆932 966 923 • C.C. Diagonal Mar Av. Diagonal, 3 L 3660-3670 ✆933 560 880 **Badalona** • C/ Soledat, 12 ✆934 644 697 • C.C. Montigalá C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876 **Barberá del Vallés** • C.C. Baricentro A-18 Ctra. N-150, Km 6,7 ✆937 192 097 **Hospitalet** • C.C. Gran Vía 2 L 11 Av. Gran Vía, 75-79 ✆932 590 229 **Manresa** • C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838 • C.C. Carrefour L 12 C/ Alvar Aalto, s/n ✆938 730 838 **Mataró** • C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716 • C.C. Mataró Parkc C/ Strasburg, 5 ✆937 586 781 **BURGOS Burgos** • C.C. Camino de La Plata, L 7 Av. Castilla y León, 22 ✆947 222 717 **CÁDIZ San Fernando** • C.C. Bahía Sur L 17/18 C/ Caño Herrera, s/n ✆956 592 528 **CANTABRIA Valle Real** • C.C. Valle Real L-B 4, C/ Alday, s/n **CASTELLÓN Castellón** • C/ Lagasca, 12 ✆964 340 053 **CIUDAD REAL Ciudad Real** • C.C. El Parque-Eroski L 001 Av. Europa, 45 ✆926 227 354 **CÓRDOBA Córdoba** • C.C. Zoco Córdoba L 15-A Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076 • C.C. La Sierra C/ Poeta E. Prados, s/n ✆957 273 331 **CUENCA Cuenca** • C.C. El Mirador L 60 Av. Mediterráneo, s/n ✆969 225 031 **GIRONA Girona** • C/ Emili Grahit, 67 ✆972 224 729 **Figueres** • C/ Morería, 10 ✆972 675 256 **GRANADA Granada** • C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954 **Motril** • C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434 **GUIPUZCOA San Sebastián** • Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660 **Irún** • C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293 **HUELVA Huelva** • C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630 **JAÉN Jaén** • Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210 **LAS PALMAS DE GRAN CANARIA Las Palmas** • C.C. La Ballena L 1.5.2 Crta. General Norte, 12 ✆928 418 218 • Pº de Chil, 309 ✆928 265 040 • C.C. 7 Palmas L 216 Av. Felo Monzón, s/n ✆928 419 948 • C.C. El Muelle ✆928 265 416 **Fuerteventura** • C.C. Atlántico Ctra. de Jandía, 11 ✆928 160 072 **Lanzarote-Arrecife** • C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701 **Vecindario** • C.C. Atlántico L 29 Autovía GC-1 Salida 28 ✆928 792 850 **LEÓN León** • Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084 **MADRID Madrid** • C/ Preciados, 34 ✆917 011 480 • Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225 • C.C. La Vaguada L T-038 Av. Monforte de Lemos, s/n ✆913 782 222 • C.C. Las Rosas L 13 Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882 **Alcalá de Henares** • C/ Libreros, 17 ✆918 802 692 **Alcobendas** • C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387 **Alcorcón** • C.C. 3 Aguas L 158 Av. San Martín de Valdeiglesias, 22 ✆916 194 424 **Fuenlabrada** • C.C. La Estación L-4, C/ Hungría, s/n **Getafe** • C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538 **Las Rozas** • C.C. Burgocentro II L 25 Av. Comunidad de Madrid, 37 ✆916 374 703 **M-40** • C.C. Avenida M-40 L B-11, C/ Mondragón, 1 ✆914 963 138 **Pozuelo** • Ctra. de Húmera, 87 Portal 11, L 5 ✆917 990 165 **Príncipe Pío** • C.C. Príncipe Pío L-G 28, Pº de la Florida, 2 **S. Sebastián de los Reyes** • C.C. Plaza Norte 2 L- B 122 Av. Juncal s/n ✆916 513 430 **Torrejón de Ardoz** • C.C. Parque Corredor L 53 Ctra. Torrejón Ajalvir Km. 5 ✆916 562 411 **Villalba** • C.C. Planetocio L 58/59 Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379 **Madrid Xanadú** • C.C. Xanadú L 345 Ctra. Extremadura (A-5) Km 23,5 ✆916 479 817 **MÁLAGA Málaga** • C/ Almansa, 14 ✆952 615 292 **Fuengirola** • C.C. Myramar Local b-26 Av. de la Encarnación, s/n ✆952 663 838 **Fuengirola** • Av. Jesús Santos Rein, 4 Ed. Ofisol ✆952 463 800 **Vélez-Málaga** • C.C. El Ingenio L B-45 Av. J. Carlos I, s/n ✆952 541 178 **MURCIA Murcia** • C/ Pasos de Santiago, s/n Ed. Condestable ✆968 294 704 **Cartagena** • C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340 **NAVARRA Itaroa** • C.C. Itaroa, Ctra. Huarte-Olaz, s/n **Pamplona** • C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806 **PALENCIA Palencia** • C.C. Las Huertas Av. Madrid, 37 ✆979 730 464 **PONTEVEDRA Pontevedra** • C.C. Vialia L 6 C/ Eduardo Pondal, s/n ✆986 853 624 **Vigo** • C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682 • C.C. Travesía 202 L B-8 Travesía de Vigo s/n ✆986 270 626 **SALAMANCA Salamanca** • C/ Toro, 84 ✆923 261 681 **SANTA CRUZ DE TENERIFE Tenerife-La Orotava** • C.C. La Villa 2 Aut. del Norte TF5, Salida, **Tenerife** • C.C. Meridiano C/ Aurea Díaz Flores s/n. ✆922 204 350 **SEVILLA Sevilla** • C.C. Los Arcos L B-5/B-6 Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223 • C.C. Pza. Armas L C-38 Pza. Legión, s/n ✆954 915 604 **TARRAGONA Tarragona** • Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945 **TOLEDO Toledo** • C.C. Luz del Tajo L-001 A, C/ Río Boladiez, s/n • C.C. Zoco Europa L 20 C/ Viena, 2 ✆925 285 035 **VALENCIA Valencia** • C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237 • C.C. El Saler L 32-A C/ El Saler, 16 ✆963 334 403 **Aldaia** • C.C. Bonaire L B-352 Ctra. N-III Km. 345 ✆961 920 002 **Torrent** • C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda. ✆961 566 665 **VALLADOLID Valladolid** • C.C. Avenida Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828 **VIZCAYA Bilbao** • Pza. Arrikibar, 4 ✆944 103 473 **Barakaldo** • C.C. Max Center C/ Bº. Kareaga, s/n L A-21 ✆944 970 220 **ZARAGOZA Zaragoza** • C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271 **Zaragoza** • C.C. Augusta L I-50 Av. de Navarra, 180 ✆976 312 988 **Zaragoza Gran Casa** • C.C. Gran Casa L 069 C/ María Zambrano, 35 ✆976 526 631.

RECUERDA: ¡COMPRAMOS TUS JUEGOS USADOS!

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes del 1 al 30 de noviembre.
Impuestos incluidos

LAS TIENDAS CON ♻ DISPONEN DE SEMINUEVOS GARANTIZADOS

desarrolla: *Tannhauser Gate* *edita:* *Cenaga Publishing*

THE ROOTS

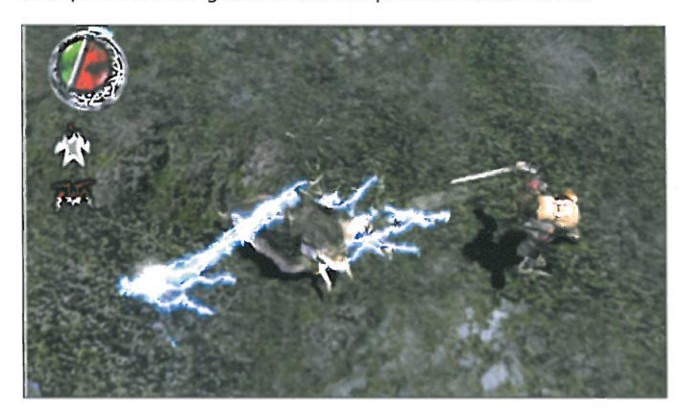
The Roots nos traslada a un mundo de fantasía que se mantiene en equilibrio gracias a la existencia de cinco árboles mágicos que aseguran la paz y la armonía en la tierra de Loth. Desafortunadamente uno ha empezado a morir por razones desconocidas. Asumiremos el rol de Yan, un joven de 19 años que ha sido criado por el cuidador del árbol agonizante desde que le encontró en una cesta en la entrada del pueblo de Horris. En su viaje a través de 24 parajes diferentes encontraremos hasta 120 personajes no jugadores, 70 hechizos distintos y hasta 100 monstruos diferentes en una apasionante aventura para un solo jugador que incluirá algunos minijuegos al más puro estilo de las casetas de feria.



desarrolla: *Inxile* *edita:* *Por confirmar* *Lanzamiento:* *Por confirmar*

BARD´S TALE

Aquí tenemos uno de los desahuciados tras la bancarrota de Acclaim. Un prometedor títulos casi acabado que ha quedado sin editor por la quiebra de la compañía. A pesar de estos contratiempos la calidad de Bard´s tale primará y seguramente acabe viendo la luz. Realizado con el mismo motor gráfico que la serie Baldur´s Gate y con una mecánica similar este juego se caracteriza por poner el acento en el humor y en la singularidad del personaje principal, que no buscará la salvación del mundo, sino que simplemente busca ganar dinero y acabar con una jovenzuela de buen ver cuando llegue la noche. Hay que recordar que es un remake de un títulos clásico y que su programador original, Brian Fargo ha colaborado activamente en el desarrollo lo que es toda una garantía de calidad para este divertido título.



desarrolla: *Bandai* *edita:* *Bandai* *Lanzamiento:* *Noviembre 2004*

DIGIMON WORLD 4

Es imposible que no hayáis oído hablar de ellos, son el fenómeno de moda entre los chavales y seguramente hasta los hayais visto con su famoso podómetro dando tumbos por los patios del colegio. Creíamos que los usuarios de Xbox estábamos vacunados, pero no ha podido ser. Las aventuras de estos extraños animales y sus dueños llegan por fin a Xbox a modo de juego de rol. Dado el público objetivo de este juego el sistema de combates y la dificultad en general del juego se ha simplificado, asi como el nivel técnico que será algo más justo de lo que estamos acostumbrados. Así que ya sabeís, si os sentís de espiritu joven, pero muy joven o realmente lo sois este es vuestro juego, sino hay muchas otras opciones de mayor calidad que Digimon World 4.



desarrolla: *Spinning Reality* *edita:* *Por confirmar* *Lanzamiento:* *Por confirmar*

TWILIGHT OF LARELETH

Twilight of Lareleth está enmarcado en el mundo de Lareleth, donde los elfos y gnolls han luchados por años. Ahora los elfos se han retirado a una gigantesca isla en el cielo. Los jugadores elegiran uno de los 4 elfos protagonistas y una de las nueve clases de luchador para atravesar los más de 40 niveles que incluye. La compañía desarrolladora anunciad que su duración estará por encima de las 60 horas. Este Action RPG dispondrá de un modo cooperative multijugador para hasta 4 personas en una sola consola Xbox. En lugar de mantener a los personajes en una sola pantalla esta se dividirá en cuatro partes si los jugadores se separán. Además Twilight Of Lareleth permitirá que cuatro jugadores unan sus fuerzas a través de Xbox Live para liberar a la raza de la reclusión a la que están sometidos.

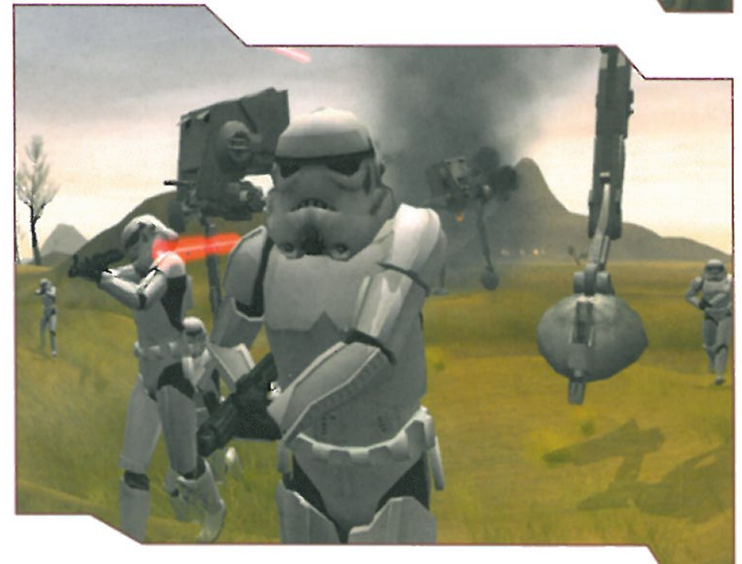


Los que se quedaron por el camino









A pesar de que la mayoría de los juegos que son anunciados durante su desarrollo llegan a su lanzamiento antes o después, siempre hay algún caso en el que por un motivo desconocido, o por algún cambio de planes de la compañía alguno de estos títulos no llega al mercado. En el reportaje que nos ocupa estas páginas hemos hablado de muchos títulos están o estarán en nuestra consola, pero seguro que muchos de vosotros habréis echado alguno que otro en falta. Pues bien, mirad a ver si está en la lista de los siguientes que vamos a comentar.

Sin duda el juego que más daño hizo a todos los fanáticos de los rpg's cuando se anunció su cancelación fue True Fantasy Live Online, y es que era uno de esos lanzamietos que prometían ser bombazo seguro, y eso que en un principio sólo se iba a lanzar en territorio Nipón. La excusa que dieron sus creadores era que querían crear un gran juego de rol masivo online (mmorpg), y que por el camino que iban no iban a lograr sus expectativas, por lo que detuvieron su desarrollo.

Otro caso fue el del Star Wars: Galaxies, que no llegó a aparecer en Xbox con la disculpa de que se estaban centrando en la versión de PC, la cual por supuesto salió adelante. También hay casos en los que de repente se deja de saber de un juego, como comentamos antes. Este es el caso de Suikoden III, que estuvo en la lista de lanzamientos de Konami pero por razones desconocidas lo eliminaron y cancelaron el juego para todas las plataformas. Después tenemos el Shining Lore, también iba a ser lanzado Elder Scrolls IV, pero en esta ocasión lo que se ha hecho es un cambio de generación en su desarrollo porque finalmente parece que va a ser lanzado para Xbox 2.

Una más de las cancelaciones que dolieron a los fans del género fue la del Baldurs Gate: Dark Alliance III, que desapareció de los futuros proyectos porque la licencia de Dungeons & Dragons pasó a ser propiedad de Atari. Por último nos queda comentar Fate, otro más que cayó sin saber el motivo. Se iba a tratar de otro mmorpg, pero Epix Interactive Studios, la compañía que se hacía cargo de él lo abandonó a mitad de camino.

Para desgracia de todos los jugones, estos casos que ahora comentamos no son los primeros ni los últimos que se darán con juegos más o menos esperados, por lo menos recemos para que se reduzcan al mínimo y podamos disfrutar de ellos sin largas esperas para finalmente acabar con el gozo en un pozo.



desarrolla: *Electronic Arts* **edita:** *Electronics Arts* **fecha:** *Octubre 2004*

Si tenemos en cuenta que es la segunda compañía de software del mundo, podemos decir que nada se interpone en el camino de EA, ni siquiera las licencias más jugosas del cine.

ESDLA: La Tercera Edad

Los RPGs japoneses, al estilo Final Fantasy, tienen millones de seguidores, aquí se unirán a los de Gollum.

por SirBruce

Para qué conformarnos con la historia enlatada de Peter Jackson, si podemos vivirla desde otro punto de vista. EA ha aprovechado esta característica de los videojuegos, que nos permite recrear escenas de las películas.

En esta nueva incursión dentro del mundo del Señor de los anillos (de las películas, claro) seremos un grupo muy al estilo de la compañía del anillo, aunque casi no notaremos el lastre de los hobbits. El desarrollo del juego, en muchas ocasiones, es paralelo al de las películas, pero no esperéis poder evitar que a Frodo le traspasen con una espada, esas cosas están ya escritas. Aunque en ocasiones nos unamos a ellos, más bien, veremos cómo influyen algunos actos de la compañía del anillo en otros lugares de la Tierra Media. Un ejemplo es cierta escena en Moria, cuando "se cae" el cubo por el pozo... ¿Adivináis junto a quién se estrella? Pues este tipo de cosas serán las que veremos y alrededor de las cuales girará la acción.

Los protagonistas tienen como guía a un guerrero llamado Berethor de Gondor, nada de ancianos magos esta vez. Es un buen consuelo para todos los que habrían preferido ver caer a algún hobbit, en lugar de a Boromir, en la primera parte de las películas. Éste irá añadiendo personajes a su grupo, que incluirán a un enano gruñón, una elfa y tres humanos. Como la perspectiva es en tercera persona, podremos recrearnos con la más que correcta factura de los protagonistas.

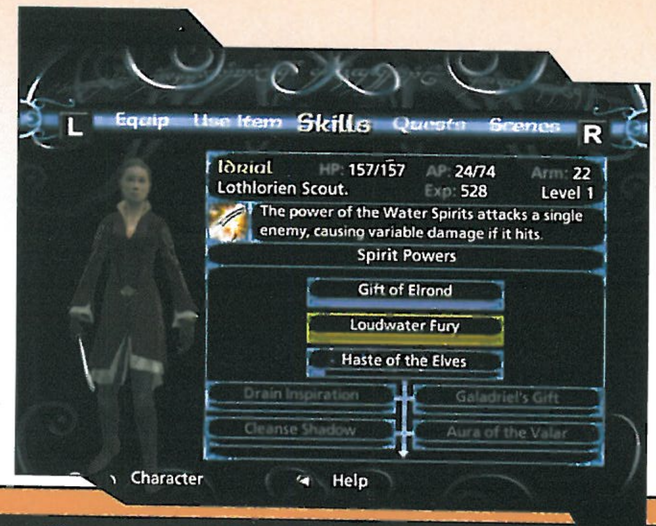
Junto a los personajes de nuestra compañía, a veces luchan también los "originales".



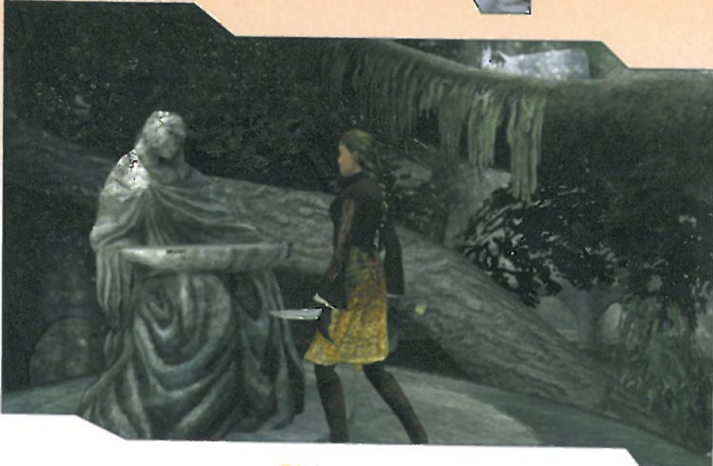
La elfa, Elegost, es una sanadora excepcional, aunque podremos convertirla en la mejor guerrera.



Los enemigos permanecen invisibles mientras caminamos, sólo saltan en las batallas.



La diversidad de los enemigos y lo impresionantes que son algunos harán grande a este juego.



Si elegimos el modo malvado, podremos acabar con los héroes que tanto queremos.



Los personajes están muy cuidados en cuanto a movimientos y aportan el mayor toque de realismo

El desarrollo es muy al estilo de otros títulos que han hecho famosos a los RPGs japoneses. Durante el viaje veremos a un solo representante del grupo y en los combates usaremos a tres de ellos, por turnos.

Esta es la esencia del juego, viajar por recorridos más o menos lineales y, de repente, enfrentarnos una serie de enemigos que aparecen de la nada.

Ahí es donde podremos aprovechar las características de cada personaje, su magia, fuerza y objetos conseguidos a lo largo de la aventura. Para darle algo más de emoción, se han añadido medidores de peligro, así como cambios en la música y los efectos. Pero la mecánica es la misma que han aprovechado muchos títulos anteriores y que tanto éxito tiene en otras plataformas de juego.

Todos los personajes están muy cuidados en cuanto a movimientos y aportan el mayor toque de realismo al juego. Los escenarios no brillan tanto por su factura, aunque esperamos que en la versión definitiva consigan un toque más Xbox. El principal atractivo es la ambientación y las escenas de las películas, aunque ciertos detalles como poder ser los malos para desbloquear elementos aumentan el interés.

XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...
La trilogía vuelve a ser protagonista, con un punto de vista diferente y, encima, se trata de un RPG. El modo malvado nos pone "Al otro lado" para enfrentarnos a los protagonistas.

lo peor...
Le faltan opciones a la hora de viajar por el mundo ideado por Tolkien y la mecánica de juego es la misma de otras muchas veces, que en los tiempos de Fable, llega a cansar.

en resumen...
Si sólo se tratara de un juego más, con personajes nacidos de la nada que no aportan nada y personalidades asépticas, (ejem!, Sud..., ejem!), podríamos pasar por alto este juego. Pero se trata de una recreación que complementa de forma excepcional a las películas y aporta algo más a cualquier aficionado a las mismas.



El primer videojuego basado en la famosa licencia de Jamers Bond y que no está protagonizado por James Bond

XB MAGAZINE **desarrolla:** Electronic Arts **edita:** Electronic Arts **fecha:** Diciembre de 2004

Electronic Arts ha encontrado en Bond a su personaje idóneo para los juegos de acción y en esta ocasión utilizan toda la parafernalia del agente 007, pero sin que Bond se persone en el juego. Bonito truco.

GOLDENEYE AGENTE CORRUPTO

Un ojo de oro será suficiente para controlar a los enemigos, detener sus impactos y hackear sus sistemas... más allá de Bond. por Xboxfever



Un shooter puro con un buen aspecto gráfico.

La fórmula Bond funciona, que se lo digan a Electronic Arts. No ha terminado de vender el James Bond 007: Todo o Nada y ya está sacando al mercado este título basado en el universo del espía con más películas a sus espaldas. Bueno, miento, porque en esta ocasión GoldeEye: Agente Corrupto va precisamente de eso, de un agente corrupto que se sale de la disciplina espía para ponerse de parte de Goldfinger y servirle como asesino a sueldo. Tranquilidad porque a los soldados del Doctor No no les cae bien y tendrán en él un nuevo oponente similar a Bond (extremadamente similar), pero que va con otras intenciones. Además nuestro personaje en uno de los combates con los soldados del Dr. No ha perdido un ojo y Goldfinger se lo ha sustituido por uno de oro que le servirá para una gran cantidad de acciones tales como ver a través de las paredes, utilizarlo como escudo o incluso para hackear los sistemas informáticos... eso sí, siempre por un periodo limitado, este ojo va a pilas.

La mecánica del juego y el propio título nos acercan a aquel que se convirtiese en uno de los mejores shooters de todos los tiempos, el GoldenEye para Nintendo 64 que desarrolló Rare. En el juego de Electronic Arts nos encontramos con algún detalle de aquel juego como es el hecho de poder disparar dos armas al

Todo no es disparar, sino que habrá que pensar un poco.



Encarnamos a un agente del MI6 que prefiere pasarse al lado criminal.

El argumento de la clásica película Goldeneye son sólo una excusa para el juego.

mismo tiempo o el propio sistema de apuntado, sin embargo ha pasado mucho tiempo y algo tan importante como es la inteligencia artificial se ha desarrollado en los últimos años de una forma asombrosa de modo que hoy por hoy se ha convertido en la pieza clave de este título. Por lo tanto, menos matar y más que no nos maten. Tendremos que asegurarnos de estar bien a cubierto en todo momento y que nadie nos pille desprevenidos. Es un concepto diferente de FPS en el que se incrementa la acción del personaje en cuanto a movimientos y se disminuye en cuanto a violencia gratuita. No deberemos ir a lo loco y sin pensar, simplemente aniquilando a quien se cruce en nuestro camino, lo que tenemos que hacer es saber a quién disparamos primero, dónde están los enemigos con mejores armas, desde que punto podremos acceder mejor a nuestros objetivos. En conclusión, poner orden en el caos una acción que se verá perfectamente acompañada por música interactiva que se adapta a la intensidad de la acción.

El aspecto que afecta al apartado gráfico sólo podemos decir que cumple. Nada más. Hay buenos efectos de luces y una iluminación de las estancias muy bien lograda, los propios escenarios son geniales e incluso la gran cantidad de enemigos que podemos llegar a tener delante al mismo tiempo. Sin embargo el diseño de los personajes deja bastante que desear en algunos casos con acabados rudimentarios y poco creíbles. Esto es Bond y no TimeSplitters.

Con una dificultad en el modo campaña que puede suponer un auténtico reto para el más jugón, el juego se completa con un modo multijugador a pantalla partida de hasta 4 jugadores que no perjudica en ningún momento al apartado visual y que cuenta con una amplia variedad de modalidades de juego... y como Xbox se lo puede permitir, cuenta con un modo online exclusivo en Xbox.

La adicción media del título se ve incrementada con el interesante modo online exclusivo para nuestra consola

XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...

Un shooter basado en el universo de Bond y con escenarios de las películas que puede ser jugado online con Xbox Live y en exclusiva.

lo peor...

Demasiados juegos en el género y uno que le hace la competencia de frente y le pasa por encima como es Halo 2 a la vuelta de la esquina. Un juego demasiado basado en saber esconderse, el amante del shooter prefiere el cuerpo a cuerpo.

en resumen...

La intención de EA de crear un juego en primera persona del universo Bond con tanta acción y disparos es buena, el resultado es aceptable, pero hemos visto cosas mejores en nuestras consolas. Quizá el desarrollo en Xbox se resienta de ser un juego multiplataforma.



Saca las armas de seducción más potentes que tengas porque con tu aspecto físico no te vas a comer ni un rosco

XB MAGAZINE **desarrolla:** Hight Voltage Software **edita:** Vivendi Universal Games **fecha:** Noviembre 2004

Este estudio ubicado en Illinois nos ha regalado títulos como Hunter The Reckoning y su secuela o NBA Inside Drive 2004.

LEISURE SUITE MARRY:MAGNA CUMLAUDE

Larry, el eterno ligón y perdedor de las aventuras gráficas de los 80 vuelve al colegio en este nuevo título.

por Jetulio



El aspecto gráfico mejora a las avnturas del PC, pero no llega a niveles deseables en Xbox.

Tal vez muchos de vosotros no conozcáis a Larry, pero este pequeño cuarentón, inmaduro y hortera ligón de playa fue uno de los personajes más conocidos en el mundo de los videojuegos a finales de los ochenta y principios de los noventa. Junto con Guybrush Treepwood (de la Isla del Mono), Indiana Jones y, tal vez, algún protagonista de las sagas de Sierra King Quest o Space Quest, Larry Lovage era por aquel entonces uno de los más conocidos personajes protagonistas de las populares aventuras gráficas (no olvideís que esta era la edad de oro de este género en los PC's). La leyenda de este incansable ligón comenzó en 1987, con el lanzamiento del juego The Land of the Lounge Lizards, la primera de siete entregas diferentes que llegarían después, todas ellas bajo el título de Leisure Suite Larry. La originalidad de esta licencia fue, precisamente, el contenido algo adulto de las mismas, ya que el objetivo principal de Larry en todos y cada uno de estos juegos, era conseguir triunfar con alguna de las espectaculares chicas que poblaban la aventura. Todo en clave de humor y con varias horas de carcajadas aseguradas. El éxito que Larry cosechó durante esos años le llevó a vender más de 35 millones de copias en todo el mundo.

Ahora, Vivendi ha resucitado al mito y, basándose en una temática más moderna (como la de películas como American Pie) ha hecho que el bueno de Larry vuelva a la universidad para correrse una verdadera juerga en una nueva aventura gráfica. Por supuesto, es el estreno del simpático ligón en el mundo de las 3D, y le sientan muy bien. En este nuevo juego, que se enmarca completamnete en el género de las aventuras gráficas (para continuar la clásica saga y para alegrar a los fans de estos títulos), ha sido desarrollado por High Voltage Software

Algunas de las chicas que se nos insinuan en realidad no querrán nada de nosotros.

Podremos poner a prueba nuestro organismo con ciertas sustancias.

Nuestras maniobras de seducción son de lo más variadas, pero no siempre funcionan.

El aspecto de perdedor de Larry no ha cambiado y eso es lo que le hace tan carismático.



y nos presenta al bueno de Larry en medio de la comunidad estudiantil de una moderna y prestigiosa universidad. Pero, como no podía ser de otra manera, en vez de ser el popular capitán del equipo de fútbol y estar siempre rodeado de atractivas animadoras de cortas faldas y coloridos pompones, a Larry le toca hacer el papel de perdedor del campus.

Es un tipo sin amigos, con un índice de popularidad por los suelos y que rara vez sale de su apestosa habitación (donde sólo duerme y ve la televisión durante horas). Eso si, las pocas veces que sale lo hace para intentar ligar con alguna belleza, siempre con el mismo desastroso resultado. Pero algo va a cambiar la suerte de Larry, ya que un conocido reality Show televisivo va a visitar el campus, y él intentará mover los hilos necesarios para lanzar su popularidad, triunfar con las chicas y ganar el concurso de televisión. El juego recupera la jugabilidad clásica de la serie, permitiéndonos explorar hasta 25 enormes localizaciones diferentes, entablar divertidas conversaciones en tiempo real eligiendo más de 90.000 frases de diálogo, concoer e intentar ligar con 15 atractivas chicas, etc. Además de la exploración, la interacción y la resolución de divertidos (y picantes) puzzles, en el juego podremos jugar con hasta 12 minijuegos. El Larry de siempre, pero renovado.

Un tipo sin amigos, con un índice de popularidad por los suelos y que casi nunca sale de su habitación

XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...	lo peor...
Recuperar a un personaje legendario de las aventuras gráficas para ordenador en nuestras consolas.	Que ni los ocntroles nos permiten toda la libertad que podríamos pedir, ni Xbox es la plataforma más idónea para aventuras tan 'peceras'.

en resumen...

Un título que tiene más pinta de querer enganchar por el tirón comercial del personaje y su popularidad que por la calidad del título. Esperaremos a la copia final.





LA FICHA

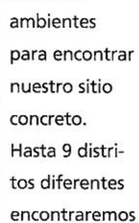
desarrolla: *Maxis* **edita:** *Electronic Arts* **fecha:** *Por confirmar*

Will Wright es el cerebro de Maxis, el joven que a mediados de los ochenta fundó una compañía que haría entretenerse a medio planeta con los Sims y SimCity. Su primer juego iba de helicópteros que atacaban islas, pero la parte divertida del juego era la creación de islas… nacía SimCity.

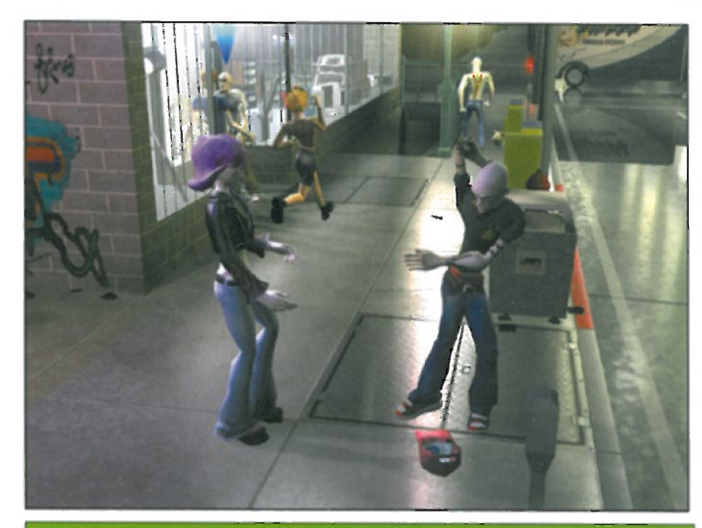
URBZ
Los Sims en la Ciudad

La consolización de los Sims va simplificando la franquicia y adaptándola al nuevo mercado en el que entró en 2003.

Es ya el tercer juego de los Sims que sale para consola. Si los dos primeros tenían mucha herencia del PC, este tercero parece alejarse bastante con una serie de detalles novedosos tales como son el propio motor gráfico del juego que le da un aspecto mucho menos cuadriculado; la lista de tareas más cargada de minijuegos de habilidad y con menor carga de tareas mucho más mecánicas; los escenarios mucho más variados que en ocasiones anteriores. En Urbz, nuestro objetivo no sólo será contentar al personaje, hacerle sobrevivir en la mayor parte de los casos y conseguir que alcance una serie de objetivos prefijados. En esta ocasión nuestra meta el es prestigio, el reconocimiento por el resto de gente (esto me suena de un juego bastante más elaborado como es Fable) y para ello deberemos movernos por diferentes ambientes para encontrar nuestro sitio concreto. Hasta 9 distritos diferentes encontraremos en esta gran ciudad que se pone a los pies de los personajes de Urbz. Y, como ya comentábamos del aspecto gráfico, nos encontramos con un juego mucho más lleno de colorido y más detallado en el que podemos meter las cámaras dentro de la propia acción del juego sin perder detalle.



Mejor acabado que en otras ocasiones, Urbz no sorprenderá a ningún jugador de los Sims, es el mismo juego de siempre pero enormemente mejorado.



XB MAGAZINE **valoración y pronóstico...**

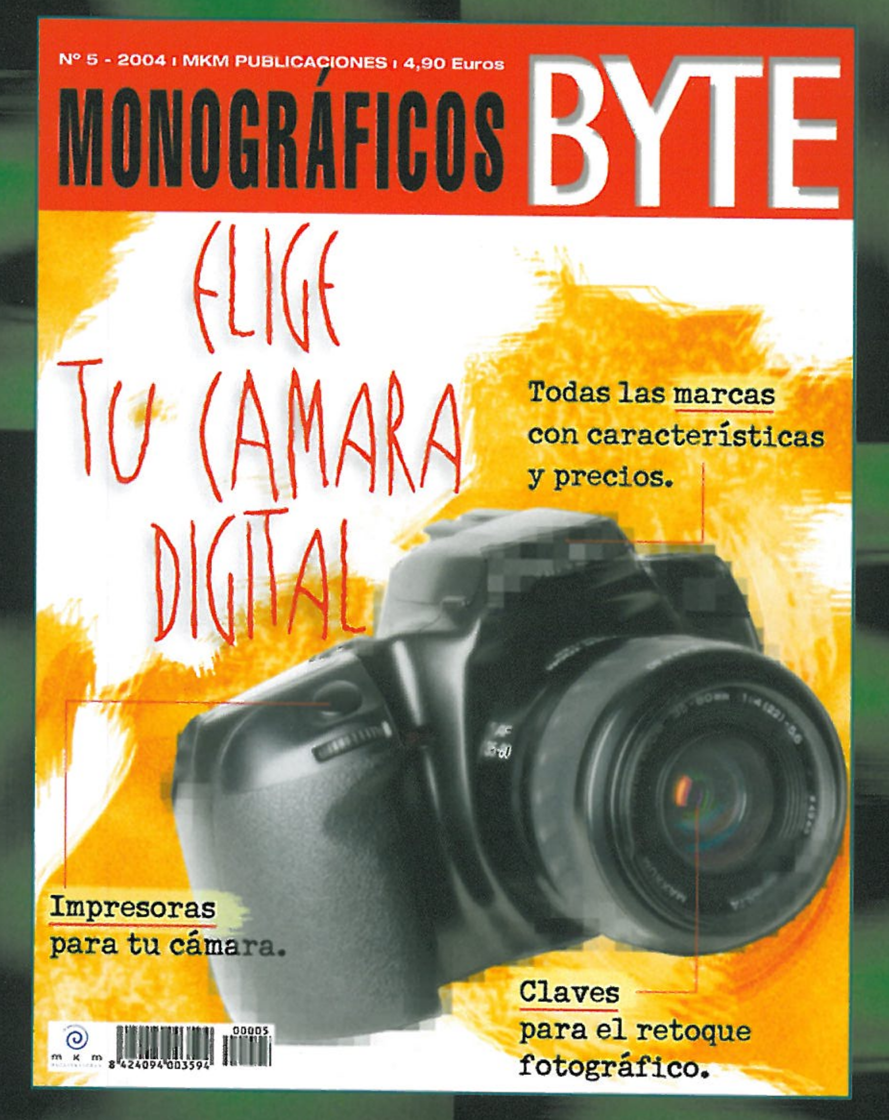
lo mejor...	lo peor...
El sistema de minijuegos nos hace disfrutar de momentos de tensión en un juego que se caracterizaba por la linealidad y que ahora incluye elementos que no sólo se deciden por el azar.	No es ninguna revolución en lo que se refiere a juegos de estrategia. Urbz: Los Sims en la Ciudad ya lo hemos visto antes. Que Xbox no cuente con una cámara para incluir nuestra imagen en el juego como en PS2 con la EyeToy.

en resumen...

Los amantes de los Sims no podrán pasar sin este juego que supone un primer paso en lo que se refiere a la reconducción del título hacia un estilo mucho más consolero. Los juegos de habilidad o el aspecto gráfico son suficiente como para justificar lo que decimos.



Las mejores cámaras digitales del mercado ¡Ya en tu kiosko!



¡¡PIDE TU EJEMPLAR!!



MKM Publicaciones
Avda. del Generalísimo nº 14 2ºB
28660 Boadilla del Monte. Madrid
Tlf. 91 632 38 27 / 91 633 39 53
Fax 91 633 25 64
E-mail: byte@mkm-pi.com

NOMBRE: ____________________

DIRECCIÓN: ____________________

TELÉFONO: ____________________

E-MAIL: ____________________

XB MAGAZINE LA FICHA

desarrolla: Codemasters **edita:** Codemasters **fecha:** Octubre 2004

El año pasado ya tuvimos ocasión de comprobar que a la gente de Codemasters no se le daba mal del todo esto de los juegos de fútbol. Ya lo habían demostrado con varios managers, pero siguen creciendo en el aspecto del juego del fútbol en sí mismo.

CLUB FOOTBALL 2005

El fútbol tiene colores y Club Football 2005 va a decirnos de qué equipo eres, porque lo que importa es tu club.

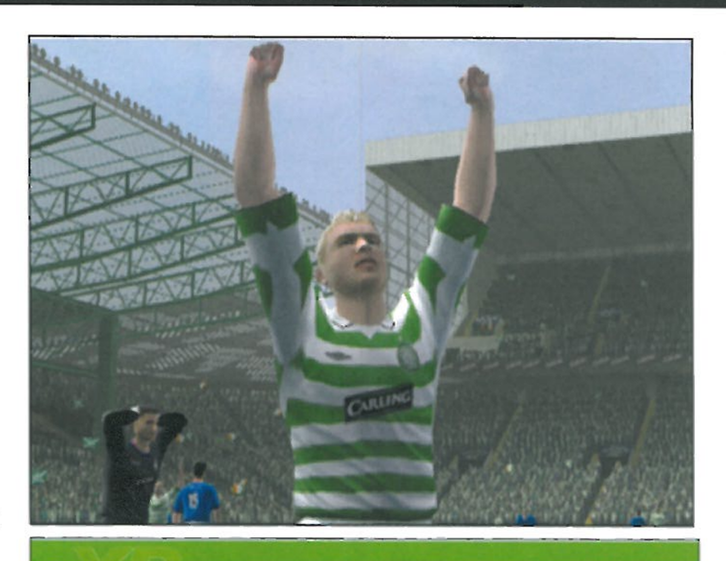
La sanísima intención de Codemasters de crear un juego de fútbol distinto al resto en el que lo que prima es la pasión de un jugador por un equipo choca de lleno con la popularidad de otros juegos del deporte rey como son FIFA o Pro Evolution Soccer.

Si además de esto nos encontramos con que no tiene ninguna opción de ser jugado online, el juego queda un poco por detrás de los otros.

Sin embargo, Club Football 2005, ya sea en la versión FC Barcelona o Real Madrid (o cualquiera de las europeas), ofrece un espectáculo distinto basado en poder controlar a nuestro equipo favorito, incluir a nuevos jugadores en la plantilla y hacerle ganar competiciones locales o europeas (aunque no las dos cosas en una misma temporada). Además encontramos una nueva característica que nos ha encantado: Escenarios.

Se trata de ponernos al control de nuestro equipo en una situación determinada de un momento crucial de un partido popular.

Por ejemplo en la final de la Champions contra el Bayern Leverkussen o en el partido de Liga que jugó contra el Athletic de Bilbao la temporada pasada y terminó con las esperanzas de ganar la Liga del equipo blanco. Club Football 2005 ha evolucionado en lo que se refiere al sitema de juego con grandes avances en la inteligencia artificial, uno de los principales fallos del primer juego de la serie.



XB MAGAZINE **valoración y pronóstico...**

lo mejor...	lo peor...
Se trata de un juego casi de coleccionismo en el que podremos ir adquiriendo algunos de los mejores momentos de nuestros equipos, fotografías, partidos importantes, vídeos. Buen sistema.	Que no cuente con sistema de juego online a través de Xbox Live. Que sólo podamos contar con versiones de Real Madrid y FC Barcelona. Que no podamos crear una competición que incluya Liga, Copa y Champions.

en resumen...

Un juego para fanáticos de un equipo determinado que quieran incluso llegar a escuchar los gritos de las hinchadas, los estadios perfectamente recreados, a sus jugadores preferidos en el terreno de juego e incluso quieran meterse a sí mismos en el equipo mediante la creación de nuevos jugadores.



SUSCRIBETE A XB MAGAZINE Y AHORRATE UN 20%

11 números por 45 euros



Nombre ______________ Apellidos ______________ CIF ______________

Dirección ______________ C.P. ______________

Localidad ______________ Provincia ______________ Teléfono ______________ e-mail ______________

Forma de Pago:

☐ Talón nominativo a: Publicaciones Informáticas MKM

☐ Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Banco/Caja de Ahorros:

Dirección ______________ C.P. ______________ Provincia ______________ Localidad ______________

Datos Bancarios
(Sírvase rellenar todas las casillas)

Nº ☐☐☐☐ Clave del banco ☐☐☐☐ Agencia ☐☐ DC ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ nº de cuenta o libreta

Nombre del titular de la cuenta o libreta ______________

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esa entidad los efectos que les sean presentados para su cobro por Publicaciones Informáticas MKM

______________ (Población), a ______________ (Fecha) de ______________ (Mes) de 200 ☐

(Firma del titular)

El Jefe Maestro tiene ganas de poner al Pacto en su sitio... y nosotros no vamos a impedírselo

XB MAGAZINE — LA FICHA

precio: 59,95 euros
género: Acción
jugadores: 1-16

system link: Sí
xbox live: Sí
banda sonora propia: Sí

desarrolladores: Bungie Studios
distribuidor: Microsoft
más info: www.halo2.com

HALO 2

por Gus y Chema

El juego más esperado desde que Xbox llegó al mercado llega el próximo día 11 de noviembre. Continúa la leyenda del Jefe Maestro.

No hay mejor forma de contraatacar a los alienígenas y su odioso plasma que con granadas de fragmentación... ¡a volar!



No pensamos vulnerar ninguno de los contratos que hemos firmado con Microsoft sobre la confidencialidad del título y la exclusividad de los contenidos con otro medio de comunicación. Lo respetamos, pero lo respetamos hasta el extremo y vamos a ofreceros todo lo que la gente de Microsoft nos permite contar... sabemos que no es mucho, pero suficiente para hacernos una idea de que Halo 2 sigue siendo uno de los imprescindibles.

Tres largos años de espera nos separan del lanzamiento de Halo, aquel título de acción de los desconocidos desarrolladores de Bungie Studios que, por extraños golpes del destino y un oportuno descubrimiento por parte de Microsoft, se convirtió en el buque insignia de una nueva videoconsola con ganas de comerse el mercado. Y, a pesar del lanzamiento de múltiples títulos de indudable calidad, este original y adictivo shooter futurista se coló en el corazón de todos los usuarios de Xbox como su juego preferido, verdadera seña de identidad de los poseedores de esta nueva plataforma y la mejor excusa para pasarse a Xbox (sin duda alguna fue el primer gran juego que hizo vender consolas). El caso es que ya hemos llenado páginas y páginas de información sobre la esperada secuela de este título, con todo aquello que la gente de Bungie iba dejando escapar de su desarrollo en estos dos últimos años. Y casi todos los detalles que hemos ido dejando

Las nuevas armas que aparecen en Halo 2 amplían las posibilidades del juego en cuanto a que imprimen mayor velocidad.



El mero hecho de poder saber algo más sobre Halo era suficiente motivo para la salida del juego.



Los modos multijugador ahn sido mejorados y además de los nuevos mapas contaremos con algunos de los antiguos muy mejorados.

escapar en estos últimos meses, sobre todo desde que vinimos del pasado E3, han tenido que ver con el apartado multijugador de Halo 2, un modo de juego que Bungie nos ha dejado probar una y otra vez y que tan buen aspecto tiene (un modo que promete cientos de partidas a través de Xbox Live). Pero, ¿y qué pasa con el modo campaña, con la continuación de la historia del Jefe Maestro? Y es que ha pasado mucho tiempo desde que viéramos estallar Halo en mil pedazos y a todos los Covenant y Floods que lo poblaban con él. ¿Qué ha pasado con el Jefe Maestro? ¿Y con Cortana? ¿Y con la Guerra con El Pacto? Gracias a que hemos podido jugar durante un buen rato en las oficinas de Microsoft en Madrid a una copia del juego antes de su estreno mundial, podemos hablaros del esperado modo individual y de la continuación de esta fantástica historia.

La guerra llega a la Tierra

No vamos a desvelaros demasiados detalles del genial argumento de esta esperada segunda parte, pero lo que sí vamos a hacer es poneros en situación, tal y como lo hace la fantástica presentación del juego y los primeros compases de éste.

Nada más comenzar el juego, nos sentiremos como en casa, ya que nos recibirá una pantalla principal y unos menús que recuerdan en todo al primer título, y de fondo sonando la fantástica banda sonora, el tema principal de Halo 2 con algunas modificaciones orquestales. Un lujo para nuestros oídos que ya nos mete en materia. Una vez creado nuestro perfil personal, elegido el modo campaña y seleccionada la

Nada más comenzar el juego nos sentiremos como en casa. Todo huele a Halo

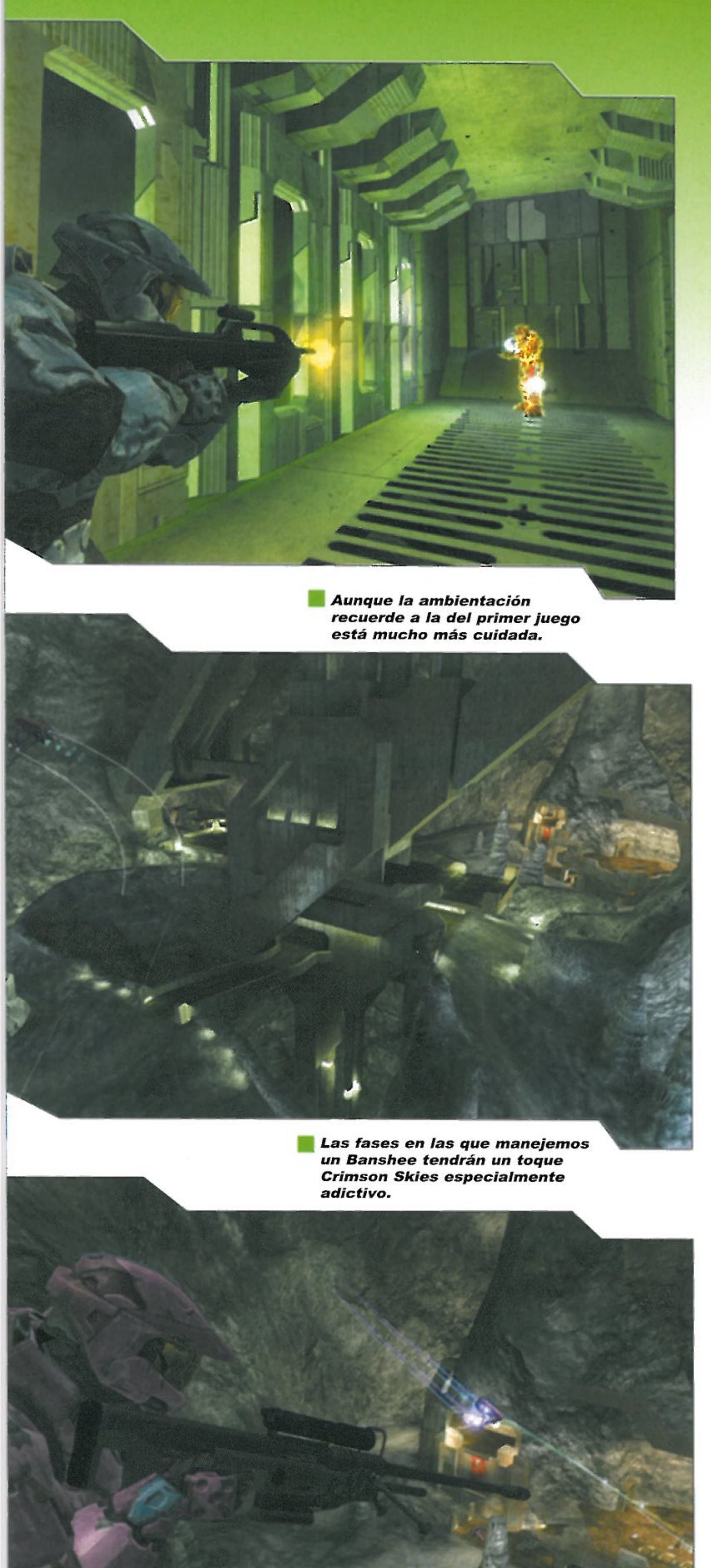
dificultad (tenemos los mismos niveles de dificultad que en el primer juego, representados con las armas y escudos Covenant) asistiremos al primer tiempo de carga del juego, que volverá a ponernos los pelos de punta durante unos segundos con la excepcional banda sonora.

La Ciudad Santa Covenant

La presentación del juego nos lleva inmediatamente a Ciudad Santa Covenant llamada Suma Caridad. En ella presenciaremos el juicio que el Consejo Religioso de El Pacto está celebrando contra el comandante en jefe de las tropas alienígenas encargado de destruir el Pillar of Autum y de proteger Halo. La grave pérdida del planeta anillo, el arma más grande el universo jamás construido, se ve como una grave herejía por parte del consejo, y el alto militar en cuestión (con el aspecto de un elite Covenant) es condenado a sufrir una insoportable tortura (además de permanecer atrás cuando llegue 'el Gran Viaje'). Una sentencia que nos resulta muy misteriosa, a la par que muy emocionante, 'el Gran Viaje' quedará retumbando en nuestra cabeza durante un buen tiempo.

Plataforma de Defensa

A la vez, en la Plataforma de Defensa Cairo, que orbita junto con cientos de naves alrededor de



Aunque la ambientación recuerde a la del primer juego está mucho más cuidada.

Las fases en las que manejemos un Banshee tendrán un toque Crimson Skies especialmente adictivo.

la Tierra, veremos por fin como se pone a punto nuestro gran héroe, el Jefe Maestro.

Una puesta en escena que dará paso a un pequeño tutorial, muy parecido al del primer juego, donde estaremos auxiliados por un técnico humano.

Después de las presentaciones y la toma de contacto, asistiremos a un emotivo acto de entrega de medallas al valor y al mérito al propio Jefe Maestro y al capitán Keyes (las medallas de este último serán recogidas por su hija, después de su desgraciado final.)

Pero no habrá mucho tiempo para las celebraciones, ya que nos encontramos en medio de la gran ofensiva Covenant contra la Tierra e, inmediatamente, la plataforma de defensa se verá invadida por cientos de tropas de El Pacto, y claro está, tendremos que acabar con ellas.

Este primer nivel, que recuerda en todo a aquel fantástico primer nivel a bordo del Pillar of Autum en la primera entrega, servirá para que nos vayamos habituando a los controles, armas y nuevas habilidades, mientras recorremos la plataforma espacial con la intención de eliminar a todo alienígena y desactivar a tiempo una enorme bomba que El Pacto ha subido a bordo. Por supuesto, Cortana estará con nosotros en todo momento.

Una vez terminado el nivel, tras unos impresionantes lances dentro y fuera de la estación espacial (podremos caminar por el casco de la nave sintiendo los efectos de la falta de gravedad) asistiremos a una versión (cambiada ligeramente) de aquel primer trailer de Halo 2 que pudimos ver en Internet. El Jefe Maestro se lanzará al espacio para hacer polvo una gigantesca nave Covenant y para dirigirse al más importante lugar de combates: la Tierra.

Campo de batalla: la Tierra

A partir de la segunda misión, disfrutaremos de unos impresionantes combates en la superficie terrestre, teniendo como escenario fantásticos niveles urbanos, impresionantes ciudades futuristas semidestruidas por el fanatismo de El Pacto. En estos niveles estaremos casi siempre acompañados por valerosos soldados humanos, tendremos que utilizar decenas de vehículos humanos o alienígenas (a veces a gran velocidad a través de extensas autopistas) y enfrentarnos a todo tipo de enemigos (conocidos y nuevos.) Un verdadero lujo de título de acción donde podremos utilizar nuevas armas y, lo mejor de todos, llevar un par de ellas (una en cada mano.) Y todo con un nuevo guión de una altísima calidad que te obligará a jugar horas y horas para llegar al final. ¿Qué podemos decir? Es Halo 2. Es el mejor juego de acción jamás visto.

Nos encantaría deciros que hemos podido pasarnos el juego entero, pero todo lo que Microsoft nos ha permitido ver no es publicable. Sólo decimos una cosa: I-N-C-R-E-I-B-L-E. No tengo palabras para definir lo que hemos podido experimentar en nuestras carnes, pero realmente merece la pena volver a tomar el mando del Jefe Maestro. Otra cosa, el propio Óscar del Moral (responsable de los juegos de Xbox en España) nos ha confesado que ha terminado el juego en poco más de 18 horas en el nivel normal.

Asombrosamente parecido... y nuevo

Nos sorprendemos a nosotros mismos con una enorme habilidad desde el primer momento



¿Y si te digo que la parte trasera de los Warthog es mucho más divertida ahora con un lanzacohetes de serie?

Sí, lo primero que hicimos al ver un Ghost fue intentar abordarlo... y funcionó. Es sencillo y muy útil.

Algunos niveles del modo multijugador son mucho más amplios de lo que vimos en el primer juego, veremos a ver como funcionan online.

Acontecimientos increíbles están a punto de suceder. Merece la pena tomar el mando del Jefe Maestro

en que tomamos el control en este Halo 2. Todo sigue en su sitio, todo funciona tal y como lo hacía en el primer juego y eso hace que la curva de aprendizaje sea poco menos que inexistente. Eso sí, tantos añadidos novedosos hacen que disfrutemos de unos momentos de descontrol en los que no tenemos demasiado claro si es mejor usar dos armas o sólo una, si debemos aturdir y golpear o mejor rematar con un arma de plasma alienígena. Todas las opciones están a nuestro alcance, pero además se han incluido algunos movimientos que hacen que el juego adquiera mucho más valor. Si somos sinceros, creo que cualquiera de nosotros hubiera firmado que Halo 2 fuese sólo una continuación argumental del primer juego, pero los chicos de Bungie nos han querido regalar algo más, un incremento de las posibilidades en la ya por sí excepcional jugabilidad del primer Halo. Sin lugar a dudas, Halo 2 le supera por dos motivos: sigue siendo el mismo Halo y el sistema de control es uno de los que mejor adapta los shooter al mando de una consola, porque Halo 2 incluye tantas novedades (dos armas, asalto a un enemigo en un vehículo, nuevos vehículos, nuevas armas,...) que deberemos andar con cien ojos para no perdernos nada.

La recomendación de la casa es que cualquiera que



Derribar Ghost se convertirá en una de nuestras aficiones preferidas en las primeras fases del juego.

El protagonismo del Jefe Maestro es indudable y los marines alimentan ese espíritu heróico de todo el juego.

El nivel de dificultad parece un tanto más sencillo que en Halo



se haya pasado el primer Halo un par de veces, empiece con el tercer nivel de dificultad (Legendario) ya que los dos anteriores les parecerán un auténtico paseo por el parque de atracciones del Pacto. No nos encontraremos más bichos, sino que su inteligencia y resistencia aumentará y nos será mucho más difícil acabar con ellos. El nivel normal (y lo digo porque lo hemos podido experimentar) resulta excesivamente sencillo, quizá incluso un poco más sencillo de lo que resultaba el normal del primer título. Además, mientras que existen zonas en las que nos resultará extremadamente complejo, en otras encontraremos demasiadas facilidades, claro que también depende de cómo plantee la partida cada jugador. Lo que está claro es que existen muchos enemigos, muy diversos y cada uno tiene un truco para ser eliminado... en cuanto lo cojamos, sólo es cuestión de munición.

Otro de los cambios que hemos notado en este Halo 2 es que en muchas ocasiones no encontraremos toda la munición que nos gustaría con lo que el cambio de armas es mucho más constante. Con eso tendremos que aprender mucho mejor qué armas alienígenas funcionan mejor con qué enemigos.

Y lo que ya no encontraremos nunca son los botiquines. Este Jefe Maestro ha evolucionado y su escudo de protección hará que no nos tengamos que preocupar por las constantes vitales. Eso sí, el escudo es mucho más resistente y se regenera más rápido, pero en cuanto desaparece estaremos expuestos a la muerte...

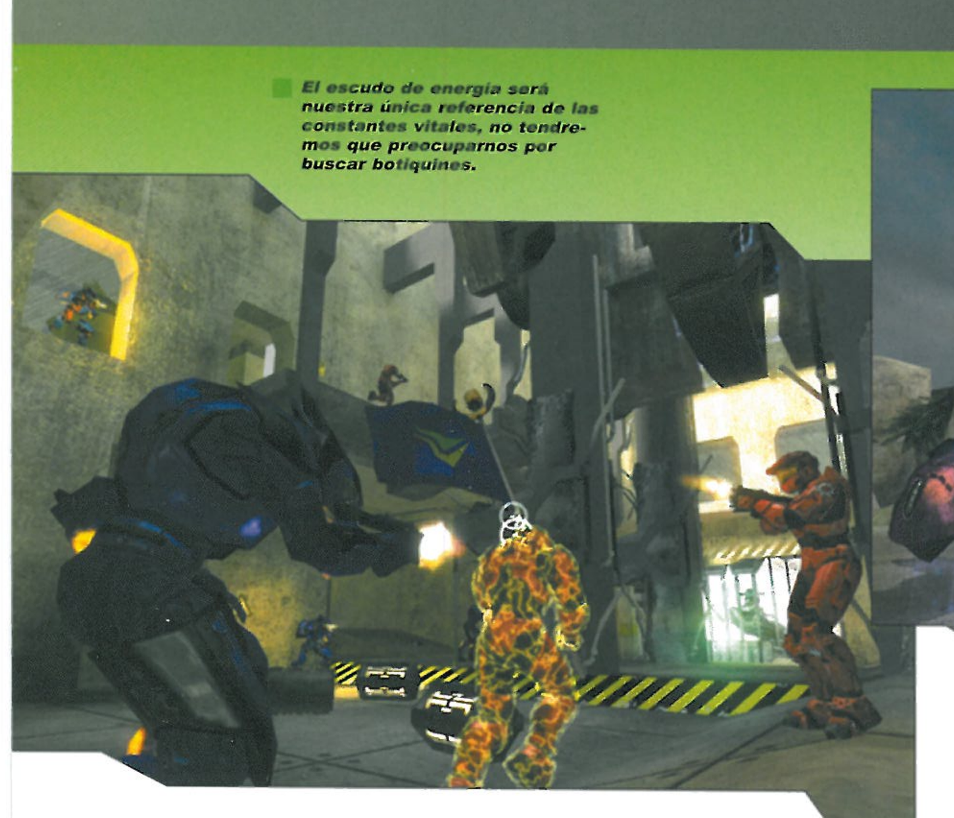
Multijugador y online

La diversión del primer juego se multiplicó por cien en cuanto empezamos a cogerle el gusto a los modos multijugador y los mapas se hacían cada vez más reconocibles. Los modos de juego principales continúan siendo los mismos en Halo 2, pero la compatibilidad con Xbox Live 3.0 nos permitirá además crear clanes y torneos para la experiencia multijugador online.

Uno de los elementos que más nos ha llamado la atención en el modo multiplayer es el hecho de que los mapas (algunos de los más representativos) son los mismos del primer juego, pero mejorados. Cuando decimos mejorados es mucho más detallados. Deberíamos poner en una pantalla Halo y en otra Halo 2 para compararlo, peor es que no tiene ningún punto de comparación posible. Esto es simplemente una evolución natural y un trabajo de muchos años en los pequeños detalles. La jugabilidad ya era buena, la mejora gráfica ahora le ha dado un punto extra de calidad.

Una de las curiosidades es conocer el modo campaña en cooperación, ya disponible en el primer juego a pantalla partida. No hemos tenido ocasión de probarlo en Halo 2 todavía, pero hay tantas cosas que no hemos podi-

El escudo de energía será nuestra única referencia de las constantes vitales, no tendremos que preocuparnos por buscar botiquines.



La aparición de nuevos vehículos estaba garantizada y nosotros podemos corroborarlo y aunque sea confidencial sí podemos decir que son geniales.

do ver en profundidad que a buen seguro, en los números sucesivos de XB Magazine deberemos extendernos con esta joya de Bungie.

El robo

Uno de los acontecimientos del año en el panorama de los videojuegos iba a ser el lanzamiento de Halo 2. Pero hubo algo que le robó el protagonismo a dicho acontecimiento: el robo de una copia final del juego.

Ocurrió el 14 de octubre a poco menos de un mes del lanzamiento definitivo del juego a la calle y todo apuntaba a algún empleado de la empresa que se estaba dedicando a duplicar el juego. El resultado, una release temprana colgada en Internet para que los piratas empezasen a deleitarse con Halo 2 antes de tiempo. Hemos conocido el contenido de dicha release y por lo que cuentan, el juego está completo, sin embargo hay dos teorías: o los que lanzaron el juego a Internet lo ripearon eliminando contenido de los videos (se ve que faltan texturas) o no se trata del juego final, sino de una copia algo anterior... además en francés y con subtítulos sólo en las escenas de animación.

Conclusión

Tenemos tan poco espacio y tantas trabas para poder hablar libremente de Halo 2 que es mejor que lo dejemos para más adelante. Sólo un consejo: no esperéis a que os lo contemos nosotros, haced cola el día 11 de este mes APRA comprarlo. Merece la pena. Es quizá el mejor juego que se haya hecho nunca.

No sólo continúa con una mítica historia que tiene su primer episodio cerrado hace apenas tres años y ya se ha convertido en un superclásico.

Halo 2 es de esos clásicos instantáneos que salen muy de vez en cuando y lo es por su producción (la banda sonora es sencillamente deliciosa), por el detallismo empleado en el acabado (¡qué gráficos!), por un genial guión que cuenta una historia espectacular y que no deja de sorprendernos por mucho que queramos anticiparnos a la historia.

Sencillamente el mejor juego de Xbox estará en la calle en muy pocos días y tú, tus amigos, todo el mundo que conoces necesita tenerlo en su casa y enmarcarlo para adorarlo por las noches. La joya ya ha llegado.

El veredicto

JUGABILIDAD

Xbox se diseñó para jugar a Halo 2 y no al revés. El mando parece una extensión de la mano del Jefe Maestro. Simplemente suave y con una intensidad que continúa con la tensión del primer título.

9,9

GRÁFICOS

La mejora con respecto al primer título. Las ralentizaciones simplemente no existen a pesar de la gran cantidad de enemigos en pantalla, objetos destructibles, etc.

9,6

SONIDO

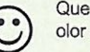
No hablamos de unos efectos de sonido espectaculares, ni del 5.1, ni del más que decente y gracioso doblaje (por sudamericanos), sino de la banda sonora genial. La quiero ya en un Cd.

9,9

ADICCIÓN

Ya sueño con los niveles de Halo 2, ya se ha impreso en mi mente. Eso es ser adictivo. No puedo dejar el mando y dejar de pensar por dónde seguirá la batalla.

10



Que haya llegado y que cumpla nuestras expectativas. El olor de la caja al abrirlo... no es broma, huele distinto.



Que haya pasado tanto tiempo y que haya acabo la espera. ¿Y ahora Halo 3? Haber perdido las voces del primero.



Esto no lo cuento... simplemente advierto de que más de uno se quedará de piedra cuando pase.

NOTA XB MAGAZINE 9,9



Fable es un JUEGAZO con mayúsculas. La originalidad del planteamiento está fuera de toda duda

XB MAGAZINE — LA FICHA

precio: 59,95 euros
género: Rol-Acción
jugadores: 1

system link: No
xbox live: Sí
banda sonora propia: No

desarrolladores: BigBlueBox-LionHead
distribuidor: Microsoft
más info: www.fablegame.com

FABLE

El último gran héroe.

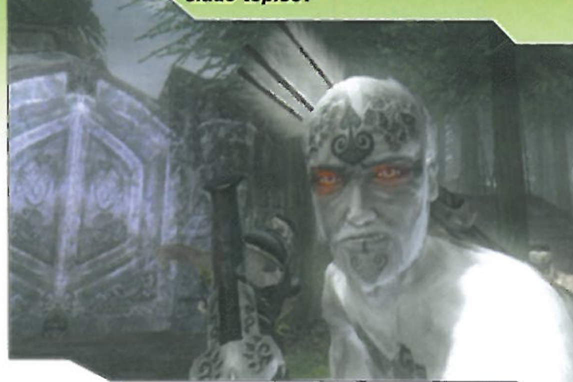
por Antonio Gutiérrez

Muchos hemos esperado este momento, el momento en que Fable por fin estuviera entre nosotros. Poder alargar la mano, coger ese estuche verde con las letras F-a-b-l-e en el lomo, ver que es real y comprobar si era posible reflejar en un juego todas las promesas hechas. Lo que parecía una quimera en el recuerdo entre tantos y tantos lanzamientos se ha hecho real tras años de desarrollo. Big Blue Box y Lionhead en general, se han dejado muchas horas de sueño en Fable, eso se nota desde el primer momento. Todas las líneas de código que hacen posible Fable han sido escritas con un gran mimo, el mismo que hace falta para crear las grandes obras de cada generación. ¿Lo es Fable?

No os vamos a hacer sufrir dándole vueltas al tema. Artísticamente y a nivel de diseño, que es donde ha metido más mano Peter Molyneux, Fable es una auténtica obra de arte. Una ambientación soberbia de las que te hacen estremecer, una historia de cuento de las que hacen volar la imaginación y unas posibilidades casi infinitas. Tan grande es Fable en concepción y facturación que es muy difícil hincarle el diente y tratar de resumirlo en unas líneas de papel, tal vez sería necesario un pequeño libro para hablar de todos sus detalles y todas las ideas y conceptos representados en el juego. Parecería que Fable es un juego adulto, bien, lo es y mucho. No sólo por los elementos de violencia y moral que entran en juego, sino por la profundidad que tiene y que requiere cierta madurez para entenderlo plenamente. Todo el DVD está impregnado de la magia de un cuento fantástico pero mezclado con la ironía y crueldad del mundo real.

Para cada decisión una consecuencia, una frase bastante inspiradora y el lema de Fable. Si nunca habéis oído hablar de Fable puede que no sepáis hasta que punto es cierta. Con cada pequeño acto, ya sea bueno o malo, os iréis construyendo a vosotros mismos y según seáis y actuéis con el mundo podéis llegar a cambiarlo. Y es que, para eso están los héroes, para cambiar el mundo. Pero al igual que antes de fraile se pudo ser cocinero, antes de héroe nuestro protagonista era un mocoso. Un

El Mal representado por un demonio con cuernos y el Bien como un ángel resplandeciente, ¿demasiado tópico?





Igual que se puede desarrollar la fuerza o la inteligencia, en Fable podemos desarrollar la magia.



El sistema de combates nos permite bloquear a nuestro adversario para hincharle a golpes... no nos termina de convencer.



niño muy callado que había olvidado el cumpleaños de su hermana y no tiene regalo alguno que darle. Esa será tu primera misión, conseguir el dinero para un buen regalo. Por desgracia poco dura esta tranquila estampa de la infancia, porque el terrible destino hace que la aldea de Oakvale sea objetivo de un grupo de bandidos que la arrasan casi por completo quemando casas y personas a su paso. Por suerte el niño se pudo esconder a tiempo, pero su familia corre peor suerte. Su padre muere intentando defender a la familia, mientras que madre y hermana son raptadas. Queda sólo en el mundo...pero parece tener potencial y es adoptado por el Gremio de los Héroes, el lugar donde se forjan todas las grandes figuras de la tierra de Albión. A partir de ese momento, aprenderemos el oficio de las armas y la magia. Una vez concluida nuestra formación, empezará la aventura de verdad.

Enfréntate a tu destino

En tu vida real, probablemente tomas muchas decisiones casi sin darte cuenta. Cada una te abre un abanico de nuevos caminos hasta llegar a construirte a ti mismo por tus actos. Bien, en Fable pasa exactamente lo mismo desde lo que comes y tus hábitos de ejercicio, hasta tu forma de vestir, todo influye. Puede que tengas decidido que vas a ser de una determinada forma, bueno o malo, pero probablemente termines siendo como eres en la vida real. Según vayas consiguiendo poder, podrás usarlo para ayudar a los demás o regodearte en tu propia crapulencia perpetrando los mayores actos de maldad que la humanidad haya contemplado jamás. Básicamente lo que determina nuestra forma de ser es el modo en que nos portamos con los demás y la forma de llevar a cabo las misiones que nos encargue el Gremio. Podemos ser amables con los aldeanos y los viajeros o amenazantes y crueles. Ser los adalides de la cortesía o los mayores representantes de los malos modales.

Un punto negro, es que Fable abusa de algunos tópicos fantásticos

Sea el camino que sea, todo esto tendrá un reflejo en el modo de relacionarnos. Puede que la gente nos quiera por reflejar los mejores valores, nos teman por nuestro poder y crueldad o simplemente se rían a nuestro paso y no nos tomen en serio, algo bastante probable si entre vuestras aficiones está el pasearse en ropa interior...

Operación Héroe

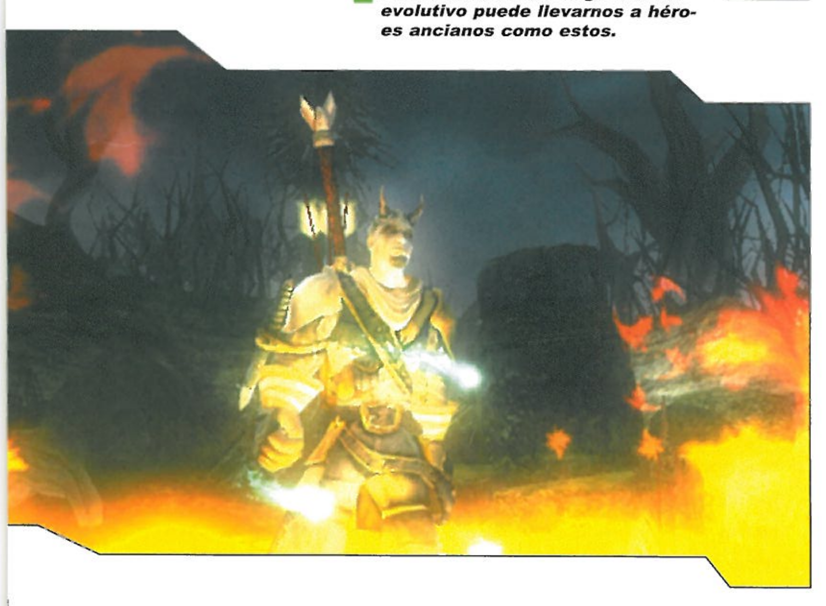
Llegamos al meollo de Fable: la fama y el renombre que obtengamos. El lograr hazañas y cumplir encargos irá escribiendo nuestro nombre en la memoria de las gentes de Albión. De ser un completo desconocido, iremos pasando a ser familiar para los aldeanos hasta llegar a ser una auténtica figura con cientos de admiradores y al que los niños a su paso dirán 'de mayor quiero ser como tu'. Eso en caso de que nos decantemos porque nos admiren, pero también podemos ser temidos y odiados. La elección es vuestra,



La inteligencia artificial en el juego es altísima tal y como demuestran los aldeanos.



El resultado de un largo camino evolutivo puede llevarnos a héroes ancianos como estos.



pero no olvidéis que Fable también tiene algo de concurso de popularidad, hay otros héroes que tendrán envidia de vuestra fama y riquezas y que intentaran quitaros ambas. Riquezas que, por cierto, podréis amasar de distintas formas. Comerciando entre tiendas -comprando en las que algo abunda y es más barato y vendiendo en las que escasea para sacar tajada- acabando con bandidos, mediante los encargos del Gremio, alquilando las propiedades que compréis o incluso robando. Si, también tenemos la posibilidad de aplicar nuestros puntos de experiencia al sigilo para poder entrar a hurtadillas en propiedad ajena en vez de a la fuerza o a la magia. Sean cuales sean vuestras preferencias, podréis personalizar vuestro héroe desarrollando unos atributos y descuidando otros, así pues, cuanto más uséis la espada más puntos de experiencia para fuerza podréis invertir más tarde y lo mismo ocurre con la habilidad y la fuerza de la voluntad (magia).

Todo bajo control

Puede que a priori tantas posibilidades en un juego, parezcan incompatibles con ser accesibles para el mando de una consola. Pero ahí entra la pericia del equipo de desarrollo para hacer de Fable un juego complejo, completo, divertido y jugable. Su mayor pega, quizá, se encuentre en el sistema de elección de objetivo en los combates. Manteniendo pulsado el gatillo izquierdo fijaremos la vista en un enemigo y con el stick derecho podremos cambiar de objetivo. El problema radica en que esto no garantiza que nos encontremos siempre encarando correctamente al rival cuando nos atacan grupos numerosos.

En Fable tendremos tres modos de ataque principales, cuerpo a cuerpo en el que usaremos espadas, hachas, mazas y martillos de toda clase. A distancia, en el que toman protagonismo las flechas que lancemos con arcos o ballestas y nuestra puntería. Por último está el lanzamiento de conjuros, que activaremos con el gatillo derecho. No parece demasiado ágil cambiar de una modalidad a otra cuando estamos en pleno combate, pero con el tiempo aprenderemos a dominar el sistema de combate y con él, el rumbo que han de tomar las batallas.

Grandes posibilidades, grandes mundos

La tierra de Fable, Albión, como todas las tierras fantásticas no es pobre en ambientes. Y desde luego los bosques son los protagonistas. Hay prados verdes que suponen un placer para el viajero, como también hay bosques oscuros en los que apenas pasa luz habitados por criaturas peligrosas como los balverinos. Otras tierras nos recordarán leyendas artúricas, pero el factor común es un aire a la Inglaterra medieval (al fin y al cabo, hasta el nombre 'Albion' lo deja claro). Lo que llama la atención en todos los terrenos que pisemos es la magnífica ambientación que se ha conseguido en el juego. La vegetación se mece con el viento, el día se hace noche y viceversa. Las ramas de los árboles dejan pasar la luz de la luna o del sol, las hojas caen y van poblando el suelo...No faltan los detalles de ninguna clase. Ni los relámpagos en el cielo, que iluminan la tierra y crean el efecto de provocar sombras dinámicas en el entorno. Absolutamente maravilloso. Esto desemboca en que hablemos del entorno gráfico. Se puede decir que el motor de Fable cumple sobradamente su cometido y que se permite lujos como los reflejos en tiempo real de las armas. A pesar de algunos bajones en momentos de gran carga gráfica

El uso de la Voluntad, que es como se llama en Fable a la magia puede llevarnos a esto.

Una de nuestras armas principales será el arco. Afina la puntería.



Eres un reflejo de tus acciones y tu carácter. El aspecto físico también influye en como te trata la gente

como cuando usamos conjuros con varios enemigos cerca, se mantiene bastante estable la mayor parte del tiempo. Tal vez haya que reseñar que,aunque los escenarios tienen un tamaño considerable en algunos casos y están cargados de elementos, no se da el síndrome de 'la textura cutre' que muchos RPGs padecen. Carga poligonal notable, escenarios grandes y llenos de elementos y con iluminación dinámica ¿Qué más se puede pedir?

Un sonido a la altura de las expectativas

Si decimos que la banda sonora de Fable es de película igual alguno se quedaría igual. Habría que añadir que sería de película de las buenas. Tiene el calibre de una gran producción y sin duda desde la música en la introducción muchos se convencerán de esto. El sonido también es dinámico en Fable, y según el ambiente y la situación oiremos melodías intrigantes, alegres, de tensión...

No podéis pedir más en un juego de esta categoría hasta que los medios técnicos den un vuelco en la próxima generación. Fable es el juego que esperábamos, aunque miedo da pensar que pasaría si los programadores hubiesen podido incluir todas sus ideas en el juego. Tenía que salir algún día para bien o para mal y finalmente ha sido para bien. Una obra de arte con pocos puntos negros. ¿El mejor RPG de Xbox? Tal vez. Peter Molyneux ha logrado lo que parecía imposible, hacerle la competencia a Kotor en el trono del rol de Xbox.

El veredicto

JUGABILIDAD
Genialmente sencilla al tiempo que completa. Podemos realizar una enormidad de acciones con unos pocos botones y de forma intuitiva.

9,2

GRÁFICOS
No sólo el motor gráfico cumple bien, sino que es un juego precioso y que gusta tanto al que juega como al que sólo mira. Marcará un estilo propio.

9,3

SONIDO
Un magnífico doblaje en castellano termina de poner la guinda a un pastel que saborearan más los que cedan al sonido digital. Banda Sonora de nivel alto.

9,5

ADICCIÓN
Si te gusta el ambiente fantástico, te enganchará sin remedio. Querrás saber como envejeces y como continúa la historia. Línea principal algo corta tal vez, pero intensa.

9,5


Tomar tu propio camino. Personalizar totalmente al protagonista. Posibilidades infinitas si tienes imaginación.


No termina de ser todo lo que prometía, siendo más de lo que podía ser. Sistema de combate mejorable.


La mezcla entre simulador social y juego de acción puede crear escuela. Atentos al estilo Fable.

NOTA XB MAGAZINE **9,5**

Vuelve el más clásico de los arcade de conducción, con un genial aspecto

LA FICHA

EL JUEGO
precio: 56,94 euros
género: ,arcade conducción
jugadores: 1-8

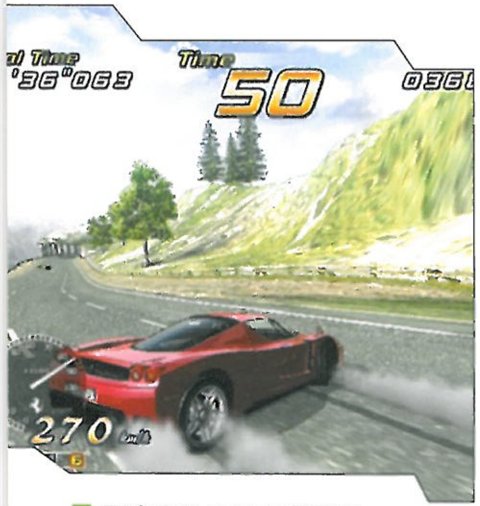
MÁS OPCIONES
system link: sí
xbox live: sí
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Am2/Sega
distribuidor: Atari
más info: outrun2.sega-europe.com/es

OUTRUN 2

El sabor de un clásico en un envoltorio de última generación.

por Xboxfever



Está claro, esto es OutRun, pero mucho más bonito.

Sega es una de esas compañías que no deja salir al mercado un producto cualquiera. Sólo generan títulos que convierten en clásicos en cuanto salen a la calle. Con OutRun 2 ha ocurrido esto. El juego ya contaba con la ventaja de tener un fantástico predecesor, algo que se podía haber sido negativo si OutRun 2 no hubiese cumplido las expectativas del público, pero no ha ocurrido. Con este nuevo arcade de conducción, Sega recupera un género y da la vuelta a la tortilla de los gustos del gran público. Fuera simulación, fuera todo intento de imitar una conducción real, fuera los gráficos realistas... bienvenidos a un mundo en el que nuestros coches preferidos son los Ferrari y nuestra chica siempre va en el asiento del copiloto.

Lo que hace que OutRun 2 no sea lo mismo pero con una nueva cara es la introducción de nuevos modos de juego, si bien se mantienen los clásicos. Con lo que nos encontramos es con un competidor para BurnOut, pero en exclusiva paa nuestra consola y con un sentido muy diferente de lo que viene a conocerse como sensación de velocidad. Mientras que en el título de Electronic Arts todo consiste en preciosos gráficos y efectos de distorsión, unidos a una jugabilidad endiablada basada en evitar el golpe o precisamente causarlo, el juego de Sega consiste en llegar a tiempo a la meta,

Hasta 7 adversarios pueden verse las caras en el modo Xbox Live.



Elige la banda sonora que mejor acompañará a tu carrera.





El modo más clásico vuelve a jugarse contra el crono.

Contenta a tu chica en el modo Ataque al Corazón con las maniobras más arriesgadas

superar los puntos de control y hacer una conducción ajustada a las preferencias de nuestra chica para sumar más y más puntos.

El modo de juego clásico es el de ir siguiendo un mapa que se divide en ramas como un árbol y en el que el camino más sencillo es siempre el que salga de elegir el lado izquierdo en las bifurcaciones. Además de un alto número de circuitos diferentes que crearemos de la combinación de las diferentes etapas, tendremos hasta cinco niveles de dificultad distintos.

Luego está el modo arcade Ataque al corazón en el que tendremos que seguir las órdenes de nuestra chica para contentarla y aspirar a una triple A. En el modo Misión OutRun 2 tendremos que superar 101 retos diferentes con una recompensa cada vez. Por último están el modo Contrarreloj en el que corremos contra un coche fantasma y el modo multijugador que, incluso, permite el juego con Xbox Live... mucho más que apetecible con hasta otros 7 adversarios.

Con una selección musical a la altura de los juegos clásicos de Sega, OutRun 2 se gana el apelativo de imprescindible para estas navidades.

Completa las distintas rutas del juego, a su tiempo.

El veredicto

JUGABILIDAD

La conducción se hace más difícil en función del nivel de dificultad que escojamos, pero atiende a una física extremadamente arcade y, por lo tanto, fantástica.

9,0

GRÁFICOS

El aspecto de dibujos animados, con ese toque clásico lo convierten en una recuperación del retro con aspecto del siglo XXI. Muy a la altura de lo que esperábamos.

9,2

SONIDO

No sólo los efectos sonoros y grititos, sino también la música (aunque demasiadas pocas pistas) lo hacen muy agradable al oído. Lástima que no incluya opción para listas de reproducción propias.

8,7

ADICCIÓN

No hay suficientes adjetivos para describir la adicción a la que estás expuesto en cuanto le quitas el plástico a la caja de OutRun 2. Cuidado, no poner al alcance de viciados.

10

☺ Que utilizando toda la tecnología al alcance de la consola se consiga un juego que respete tanto al primero.

☹ Que no incluya muchos más modos para jugar a través de Xbox Live y poder sacar más partido a un dvd increíble.

! La dificultad de algunas de las misiones en el modo Challenge puede rompernos el coco de verdad.

NOTA XB MAGAZINE 9,3

Si tenemos el Colin 04, nos parecerá que estamos jugándolo otra vez, pero retocado.

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 59,95 euros
género: conducción
jugadores: 1-4

MÁS OPCIONES
system link: sí
xbox live: sí
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Codemasters
distribuidor: Codemasters
más info: http://es.codemasters.com/colinmcrae2005/

COLIN McRAE RALLY 2005

Puntual a su cita anual, Codemasters nos trae la quinta entrega de su Colin McRae Rally

por Jorge Núñez



Los efectos climáticos son algo de lo que se ha hablado mucho en el Colin.

Como va siendo costumbre cuando se acerca el último tercio del año, nos llega una entrega más de uno de los más famosos juegos de rally. Lo malo de esto es que cada vez más nos puede dar la sensación de que no hay suficientes novedades para justificar la compra anual del título, a no ser que seamos auténticos fanáticos del Colin. Nada más comenzar nos encontramos con unos menús prácticamente iguales que los de la edición del año pasado, gráficos y sonido con muy pocas diferencias y la jugabilidad sin cambios significativos. Empezando por la parte gráfica podemos ver que los coches, al igual que siempre, lucen un acabado casi perfecto. Cada uno de los modelos está perfectamente detallado con todas sus pegatinas y hasta el más mínimo detalle. Las deformaciones que sufren los vehículos siguen siendo increíbles pudiendo destrozar los coches hasta dejarlos hechos chatarra. Los escenarios también lucen igual de bien que anteriores entregas, aunque con más desniveles en el terreno, lo que conseguirá poner a prueba los amortiguadores de los vehículos, y los efectos de partículas están perfectamente recreados. El único detalle gráfico que se ha añadido es un efecto blur en pantalla cada vez que tenemos un accidente. Como es de rigor se han añadido más pruebas, algún coche que otro más y además del típico campeonato, el modo de juego carrera, bastante largo, en el que iremos haciendo distintas pruebas para desbloquear nuevos coches y mejoras en componentes como pueden ser el tubo de escape, el motor o la caja de cambios. Sin duda nos hará pasar una buena cantidad de horas entretenidos desbloqueando un montón de coches y componentes. El sonido es un apartado muy cui-

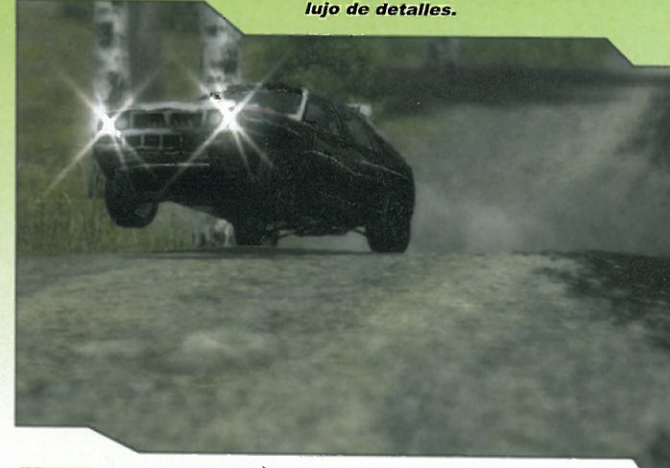
Cuando conducimos por superficies de tierra, será más difícil controlar los derrapes.

Hay una gran cantidad de coche que iremos desbloqueando durante el juego.





Los escenarios están muy bien recreados, con todo lujo de detalles.



En esta entrega habrá más desniveles del terreno que harán sufrir a la amortiguación.



Tiene una gran jugabilidad como siempre, pero podían haberse esmerado en retocarla.

dado. Cada motor de cada vehículo suena de una forma distinta, cada vez que nos choquemos con un árbol, una roca o un cartel, sonará de tal forma que hasta nos dolerá a nosotros el golpe. Además si tenemos un equipo con sonido Dolby conectado a la consola, conseguiremos meternos de lleno en el ambiente. Los comentarios del copiloto son bastante buenos y detallados, pero prácticamente iguales que los del Colin 04, excepto porque nos canta los puntos de control.

Por último, se ha incluido algo que ya era estrictamente necesario, el juego online. Si tenemos una suscripción a Xbox Live, podremos jugar hasta con otros 7 amigos para intentar hacer el mejor tiempo en cada tramo de cada país, eso sí, a los compañeros los veremos como coches fantasmas, así que no chocaremos contra ellos, sólo los veremos.

El veredicto

JUGABILIDAD
Es uno de los puntos fuertes del juego. No se ha retocado casi este aspecto gracias a la gran jugabilidad que ya poseía. De todas formas seguro que algo se podría haber cambiado. **9,0**

GRÁFICOS
Coches casi perfectos, escenarios bastante detallados, gran suavidad en todo momento y efecto blur cuando nos estrellamos. No podemos quejarnos aunque es más de lo mismo. **8,8**

SONIDO
Tiene unos efectos de sonido de los que pocos títulos de su estilo pueden presumir. Si disponemos de un equipo Dolby adecuado, mejora la experiencia de juego. **9,1**

ADICCIÓN
Disponemos del campeonato de toda la vida y el nuevo modo carrera nos hará pasar muchas horas delante del juego desbloqueando cosas. Por fin hay modo online. **8,5**


La cantidad de cosas que podemos desbloquear, algo que nos hará pasar muchas horas con el juego.


Cada año nos parece que las pocas novedades pueden no justificar su compra si tenemos la versión anterior.


Haber tardado tanto en incluir un modo online y cuando por fin lo tenemos, sólo podemos jugar con fantasmas.

NOTA XB MAGAZINE 8,9



El fútbol más real que puedas imaginar en un videojuego se encuentra en la primera versión del juego de Konami en Xbox

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO	MÁS OPCIONES	LA COMPAÑÍA
precio: 59,95 euros	system link: no	desarrolladores: Konami
género: deporte	xbox live: sí	distribuidor: Konami
jugadores: 1-2	banda sonora propia: no	más info: //es.konami-europe.com

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Por fin, tras años de rumores y sanas envidias a los usuarios de otras plataformas, el simulador más prestigioso del deporte rey llega a Xbox.

por Jetulio

Pro Evolution Soccer 4, o lo que es lo mismo Winning Eleven 8, ya está disponible en las tiendas de nuestro país, y lo está por primera vez en su ya dilatada historia en formato Xbox. El popular simulador de fútbol de Konami, tras un par de años de rumores, de anuncios y desmentidos, tiene por fin su primera versión para nuestra amada consola, una importantísima noticia para todos los amantes de este deporte. Y es que PES es para muchos el mejor simulador futbolístico del mercado, principal rival (hasta ahora en PS2) del archiconocido FIFA de EA Sports. Sus fans defienden que el título de Konami es el que más se acerca a la realidad, huyendo de la espectacularidad y el control 'teledirigido' de FIFA. Aunque también es verdad que la saga de Konami siempre ha partido con desventaja, ya que nunca ha acompañado a sus lanzamientos con las licencias oficiales de las ligas y clubes de fútbol, la gran ventaja de FIFA. Afortunadamente, en esta cuarta entrega, Pro Evolution Soccer llega con las licencias oficiales de las ligas española, italiana y holandesa, y con la de muchos equipos puntuales de otras ligas de todo el mundo (además de las selecciones nacionales.)

Además de esta importante inclusión, hay que decir que el juego ha llegado a unas cuotas de realismo sorprendentes. Además del ya clásico control de la pelota (aquí no se quedará pegada al pie, sino que tendremos que dirigirla nosotros), se ha mejorado el sistema de pases añadiéndole una barra de potencia, se ha añadido el árbi-

El aspecto de jugadores y equipaciones es muy bueno.

Las animaciones del inicio nos meterán en materia con una buena banda sonora.

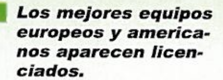




Las celebraciones, los cabreos y demás incidencias aparecen en el juego.



Una novedad en la saga es la presencia del árbitro.



Los mejores equipos europeos y americanos aparecen licenciados.

Uno de los puntos fuertes del juego es el realista control de balón.



tro y los linieres, nuevas celebraciones personalizadas para cada jugador, nuevos comportamientos como dejarse caer dentro del área, montar bronca ras una dura entrada rival o celebrar un gol que poco después será anulado.

Toda una colección de detalles que hacen que el juego se acerque cada vez más a la perfección. Con un realista sistema de control (que permite realizar decenas de regates imposibles según la calidad del jugador), la impresionante apariencia de los jugadores y equipos, la nueva física de movimientos, la impresionante inteligencia artificial de los equipos contrarios, el fabuloso aspecto de los estadios y los acertados comentarios de Juan Carlos Rivero e Iñaki Cano, podemos montar las mejores competiciones en casa con los amigos o a través de Xbox Live, tal vez el más jugoso de los extras de la versión para nuestra consola.

En cuanto a los modos de juego, además de los típicos torneos personalizados, los partidos rápidos y el completo modo entrenamiento, aparece de nuevo la clásica Liga Master. Aquí tendremos la oportunidad de llevar a las cotas más altas del fútbol internacional a un desconocido y modesto club, con el que comenzaremos jugando desde muy abajo. Un simulador de lujo que por fin ha llegado a nuestra amada plataforma.

El veredicto

JUGABILIDAD
El control ofrece múltiples posibilidades y tenemos hasta seis puntos diferentes de dificultad para cada encuentro.

9,5

GRÁFICOS
El aspecto grafico es impresionante, con un parecido sorprendente de los jugadores, estadios, climatología.

9,2

SONIDO
El sonido de ambiente de los estadios está a un gran nivel y los comentarios suelen acertar y no se repiten mucho.

9,5

ADICCIÓN
Si te encanta el fútbol no podrás para de jugar y probar todos sus modos. Las opciones Xbox Live lo hacen prácticamente eterno.

9,6


El apartado técnico tan avanzado del juego, su fantástico control y las opciones Xbox Live.


Nos encantaría que tuviera muchas más licencias oficiales, de muchos otros países.


La cantidad de detalles presentes en un partido de fútbol que han llegado a reproducir en el juego.

NOTA XB MAGAZINE **9,5**

Todos los modelos Ford más representativos de la historia en un solo videojuego



LA FICHA

EL JUEGO
precio: 49,95 euros
género: Velocidad
jugadores: 1-6

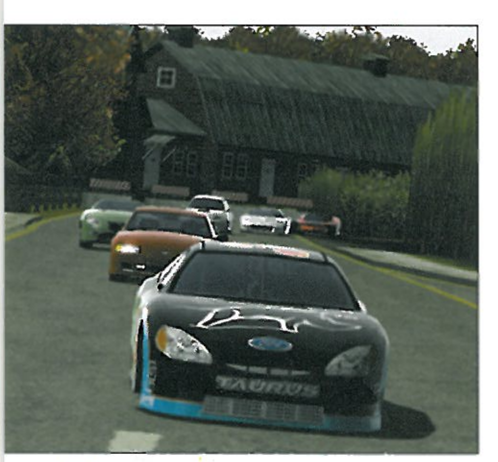
MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: sí
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Razorworks
distribuidor: Virgen Play
más info: www.fordracing3.com

FORD RACING 3

Una nueva entrega del simulador de velocidad dedicado a la mítica escudería norteamericana.

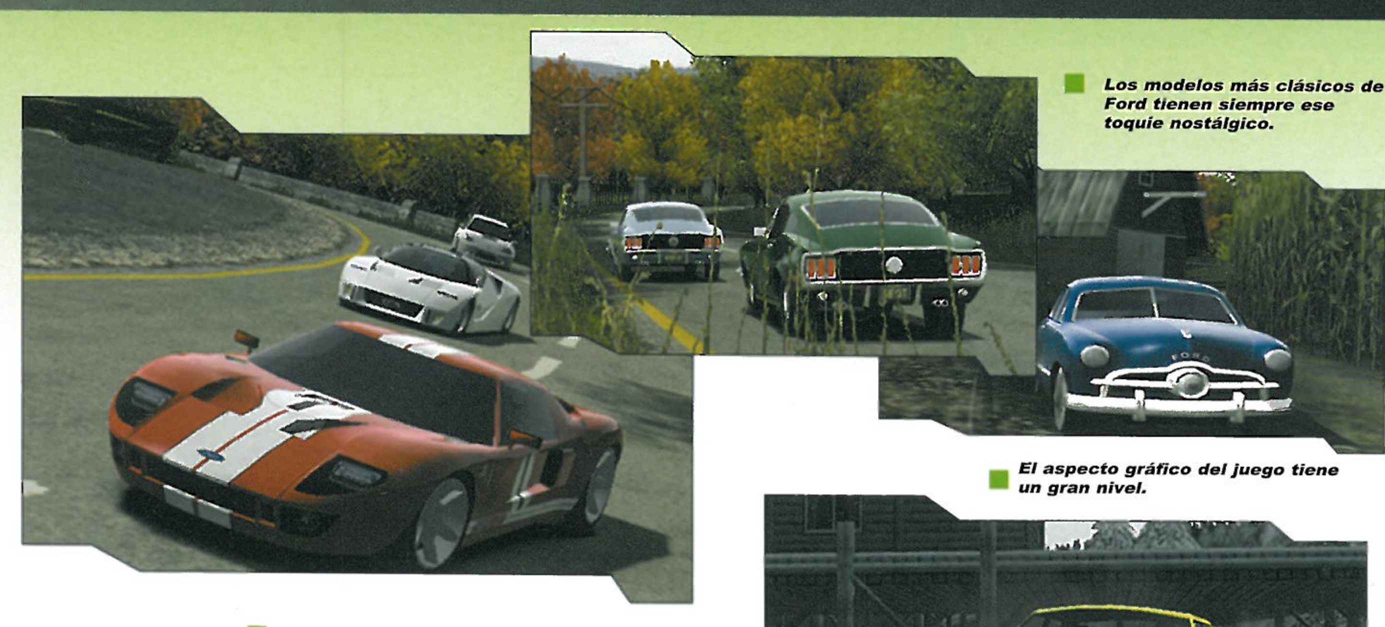
por Jetulio



Los diferentes modos nos presentarán muchos retos de conducción.

Hace un par de años que llega a nuestro país este interesante simulador dedicado en exclusiva a la escudería Ford, un simulador que nos sorprendió muy gratamente en su segunda entrega. Con el tercer título de la saga, la gente de Razorworks nos vuelve a sorprender con divertidos modos de juego, la posibilidad de coleccionar hasta 55 vehículos diferentes de toda la historia de Ford y, por primera vez, opciones de competición online a través de Xbox Live. Esta entrega, además, coincide con un importante aniversario, y es que el mítico Ford Mustang cumple 40 años. Así, este título se lanza en Estados Unidos con el nombre de Ford Mustang 40th Anniversary Edition.

Esta tercera entrega mantiene todo lo bueno que nos enganchó en la anterior, es decir sus interesantes modos de juego. En el principal de ellos tendremos que ir superando diferentes pruebas de velocidad, en las que aparecerán los diferentes modelos de Ford presentes en el juego (distintos Ford GTs, thunderbirds, concepts, SVT, Mustangs, todoterrenos y hasta camiones.) Este modo principal servirá para ir desbloqueando nuevos modos, más vehículos y más circuitos y desafíos. Y es que ,además de este interesante modo principal, uno de los más atractivos del juego y que también estaba presente en la anterior edición, es el modo desafío. Este nos presenta diferentes retos con crecientes niveles de dificultad en el que tendremos que superar distintos modos de carrera: vueltas estándar, duelos, eliminación, segundos fuera, ade-



Los modelos más clásicos de Ford tienen siempre ese toquie nostálgico.

El aspecto gráfico del juego tiene un gran nivel.

Los vehículos disponibles son de todo tipo.



Los modelos todoterreno dispondrán de unos niveles llenos de obstáculos.

lantamientos, boost, drafting, contrarreloj, línea de carrera, etc. Toda una serie de variantes arcade que llegan a ser muy adictivas al volante de los diferentes modelos Ford. Aunque el apartado técnico tiene un buen nivel, si que hemos encontrado algunas pegas, como la deficiente física de los vehículos, la nula sensación de velocidad y el hecho de que los coches no se deformen (suponemos que esta habrá sido una exigencia de Ford.) A pesar de ello, probar los modos desafío en partidas multijugador (dos en la misma videoconsola y hasta seis a través de Xbox Live) es una experiencia recomendable. Además, siempre resulta adictivo conseguir rellenar neustro garaje particular con toda la colección de coches históricos de Ford, la verdadera joya de este título. Los modelos disponibles en el juego son los siguientes: 1923 Model T Sedan, 1931 Model A Roadster, 1946 Convertible; 1948 F1 Pickup, 1949,1949 Coupe, 1955 Thunderbird, 1956 F-100, 1964 Galaxie 500, 1965 F-100, 1966 Fairlane GT, 1966 Thunderbird, 1968 Mustang, 1968 Mustang GT, 1968 Mustang Mach 1, 1972 Ranchero GT, 1973 Mustang Mach 1, 1973 XBO Falcon GT, 1967 Gran Torino, 1992 Mustang Mach III Concept, 1994 Powerstroke Concept, 1995 GT90 Concept, 1996 Indigo Concept, 1998 F-150 4x4, 1999 Focus Rally Car, 1999 Mustang FR200, 2001 Fortynine Concept, 2002 Crown Victoria, 2002 Explorer Sport Trac XLT, 2002 Flareside F-350 XLT Sport, 2002 SVT Sport, 2002 SVT Lightning, 2002 Taurus Stock Car, 2002 Thunderbird Convertible, 2003 Falcon XR8, 2003 FR100 Concept, 2003 Limited Edition Thunderbird, 2004 F-150 FX4, 2004 Ford GT, 2004 SVT Lightning, 2004 Mustang GT-R, 2005 Air Force Reserve Ford Focus, 2005 Mustang GT. Ahí es nada.

El veredicto

JUGABILIDAD
Los controles son sumamente sencillos y la dificultad es creciente y asequible.

7,0

GRÁFICOS
Aunque no brilla demasiado en este aspecto, el apartado gráfico no desentona demasiado.

6,2

SONIDO
Una potente banda sonora que se agradece en cada carrera, acompaña al buen sonido de los coches.

7,0

ADICCIÓN
Los diferentes modos de juego, los desafíos y la opción Live compensa algunas de sus carencias técnicas.

6,8

☺ Todos los modelos Ford disponibles y el divertido modo desafíos. Xbox Live.

☹ La física y la sensación de velocidad es algo triste, y los modos de competición cansan.

! Sorprende que esta licencia llegue a la tercera entrega.

NOTA XB MAGAZINE **6,7**

El terror según Konami se llama Silent Hill, y esta cuarta entrega promete sustos y adrenalina

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 49,95 euros
género: Survival Horror
jugadores: 1

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: KONAMI
distribuidor: KONAMI
más info: www.konami.com/silenthill4/

Silent HILL 4

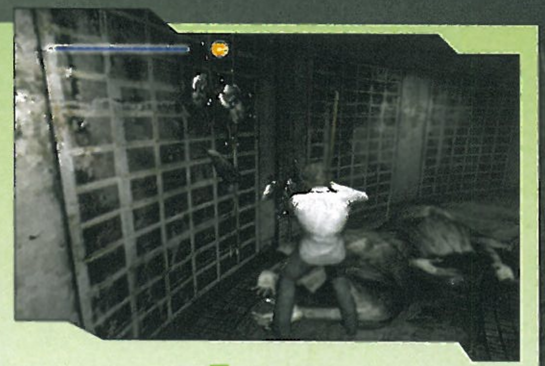
La cuarta entrega de la saga de terror psicológico por excelencia llega a Xbox. Bienvenido a la habitación 303.

por Xcast



Muchas son las historias de terror que hemos visto en Xbox en los últimos meses. Algunas de ellas tan cinematográficas como Obscure y otras tan adultas y oscuras como The Suffering. Pero en todas ellas faltaba ese punto de genialidad que diferencia lo bueno de lo excelente. Ese punto lo supo encontrar Capcom con su Resident Evil y algo después Konami con su serie Silent Hill. Es precisamente la cuarta entrega de esta exitosa saga la que ahora nos llega a Xbox. De esta popular saga de terror, en Xbox solo conocemos las andanzas de James Sunderland, el protagonista de la segunda entrega que es la única que había llegado a nuestras manos. La primera entrega fue muy anterior a la existencia de nuestra consola y la tercera no llegó a ser editada por falta de tiempo, según declaraciones de la propia compañía desarrolladora.

Por primera vez la trama principal se situará fuera de los límites del pueblo maldito. Más concretamente dentro de una habitación, y más especificamente la 303 de un bloque de apartamentos aparentemente normal en Ansfield, la localidad vecina de Silent Hill. Tomaremos el papel del habitante de dicha habitación, que por alguna extraña razón se encuentra cerrada a cal y canto tanto desde el exterior como desde el interior. Con lo que la única manera de salir de este cautiverio será a través de un agujero en la pared del servicio que nos conducirá a las localiza-



El sistema de comabate resulta algo aparatoso.



Extrañas escenas de terror psicológico nos sorprenderán.





La sangre es una constante en toda esta pesadilla hecha juego.

ciones más lúgubres que podais imaginar. Bosques encantados, extrañas prisiones circulares o el metro de la propia ciudad serán algunos de ellos.

Una vez a los mandos de nuestro personaje nos encontraremos con una vista en primera persona siempre que estemos dentro de la casa. De esta forma podremos inspeccionar la habitación de una manera minuciosa sin problemas, solo enfocando y pulsando un botón. Muy al estilo de las aventuras gráficas de toda la vida. La cosa cambia una vez salimos del encierro a través del agujero en la pared. Cuando estemos pululando por los diversos mundos usaremos una perspectiva en tercera persona desde detrás de los hombros de Henry.

Por lo demás lo típico de los juegos de este género. Resolución de puzzles más o menos ingeniosos y más o menos divertidos que serán además el principal reto que nos presentará Silent Hill 4: The Room. El sistema de combate quizás no sea el más adecuado, ni el más dinámico e incluso podríamos tacharle de simple. Pero en ningún juego del género hemos encontrado nunca un sistema de combate de esos llamados ejemplares, de modo que cumple. Y cumple gracias a la simple IA de combate de los enemigos que se limitarán a arremeter contra nosotros para luego retirarse. Pero como hemos dicho antes Silent Hill 4 no va de combates sino de resolución de misterios, y de eso va muy bien servido este juego. Pero si algo ha caracterizado siempre a la saga, este es su aspecto oscuro y agobiante que contribuía a producir una sensación de ansiedad en el usuario. Pues bien, no solo esa sensación se mantiene sino que incluso se ha aumentado con el diseño de unos escenarios simplemente sobresalientes que acentúan los momentos de tensión y hacen que el desasosiego sea aún mayor. Quizá falle la captura de movimientos, pues resultan algo mecánicos e impersonales, pero una vez vemos en primer plano a los protagonistas con sus animaciones faciales se olvidan todos esos pequeños fallos y no queda más remedio que aplaudir la capacidad de los chicos de Konami. El apartado sonoro se coloca a la altura del gráfico con un compendio de ruidos guturales, golpes, gritos o aullidos que nos pondrán los pelos de punta y nos obligarán a echar la vista atrás por si acaso hay algún ente paranormal a nuestra espalda. El resto es lo esperado. Voces en inglés y melodías orquestales más que correctas que contribuyen a aumentar la presión sobre el jugador.

El veredicto

JUGABILIDAD

Los cambios de perspectiva y el simple sistema de combate cumplen, pero lo mejor es la exploración.

8,4

GRÁFICOS

Sin explotar al máximo las posibilidades de Xbox, hay que decir que los chicos de Konami saben lo que hacen.

8,7

SONIDO

Buenas voces en inglés y fantástica banda sonora, además de los geniales efectos que ponen los pelos de punta.

8,8

ADICCIÓN

Si te gusta el género, podemos decir que este es su máximo exponente, por lo que no podrás dejar de jugarlo.

9,4



Los diseños, la ambientación y la paranoica trama.



El sistema de combate y la IA de los enemigos es mejorable.



Lo que saben los japoneses sobre el terror y su inagotable imaginación.

NOTA

XB MAGAZINE

8,4



XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: Por confirmar
género: Estrategia
jugadores: 1-4

MÁS OPCIONES
system link: sí
xbox live: sí
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Team17
distribuidor: Sega/Atari
más info: www.wormsforts.com

WORMS FORTS UNDER SIEGE

La conquista de la Historia desde el ojo de un gusano.

por Xboxfever

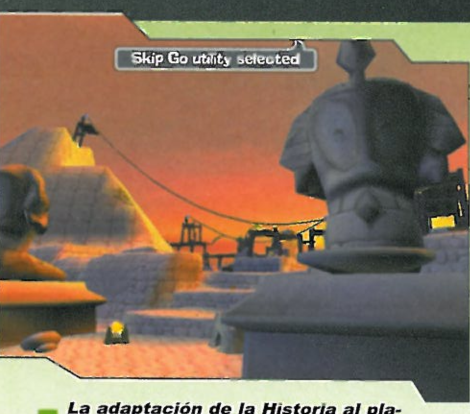
Muchas de las armas sólo podremos usarlas si construimos antes edificaciones.

La estrategia siempre ha tenido mucho que ver con la Historia. Son elementos que se entremezclan en el terreno de batalla sobre todo. Worms, sin duda el juego de estrategia más gamberro que se ha hecho nunca, también se apunta ahora a este tópico del género y nos hace recorrer a diferentes civilizaciones desde la Antigüedad a través de diferentes escenarios y misiones que nada tienen que ver con la realidad y que tan sólo toman los paisajes como entorno adaptado al universo de estos gusanos peleones. Si algo tiene de diferente este juego respecto de aquel Worms3D que apareció hace algunos meses en nuestra consola, es que esta vez sí que admite el juego online, es decir Xbox Live. Porque la opción de juego más valorada en Worms siempre han sido las partidas multijugador en las que nos enfrentamos contra otro ejército de gusanos armados. En Xbox se nos permitirá enfrentar hasta a cuatro ejércitos al mismo tiempo a través de Xbox Live. Una opción nada despreciable y si a eso le añadimos la gran capacidad de customización de las partidas, Worms Foros Under Siege se convierte en una opción de juego de estrategia para consola casi inigualable.

Pero dejando el modo online a un lado, nos encontramos con que el juego puede ser más que aprovechado de forma offline. Para ello contaremos con diversos modos para uno o varios jugadores. Entre los modos de un solo jugador encontramos las partidas rápidas que nos colocarán ante un rival similar a nosotros y en un entorno al azar. En el modo

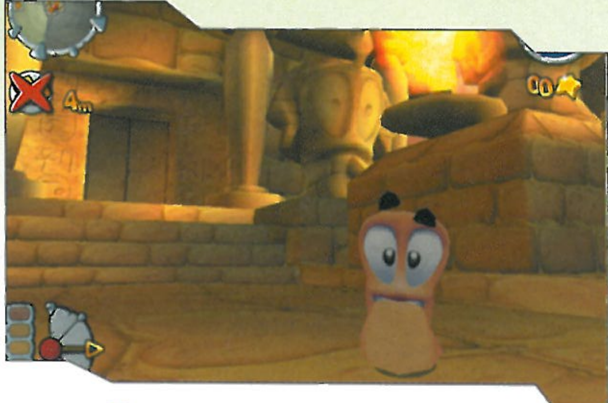


El desplazamiento de los gusanos es simple, pero poco útil en las partidas con estrategia y planificación.



Recorreremos varios momentos históricos muy reconocibles.

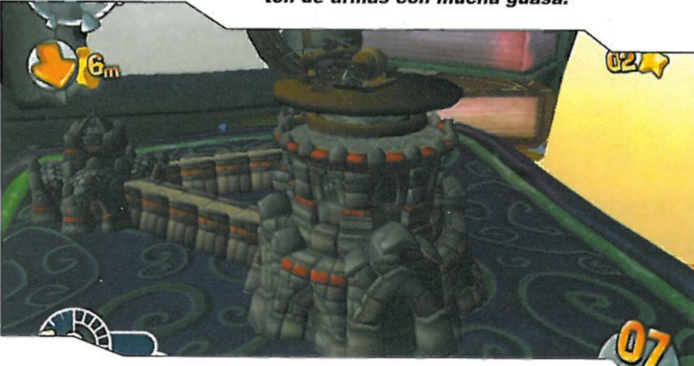
La adaptación de la Historia al planeta Worms es más que evidente.



Existe un extensísimo tutorial para aprender a manejar el juego.



Estaremos expuestos a un montón de armas con mucha guasa.



Campaña tendremos que arrancar desde el Antiguo Egipto e ir superando una serie de misiones cada vez más complejas que nos permitirán avanzar en los diferentes periodos históricos a lo largo y ancho del mundo. Por si alguien no sabe cuál es la mecánica de este juego de estrategia, contamos con uno o varios gusanos que van adquiriendo habilidades (mostradas en un menú desplegable muy visual) que nos permitirán tanto construir edificios, como manejar las armas más estrambóticas. Las partidas se dividen en turnos de un tiempo limitado en el que debemos seleccionar a un gusano y desarrollar nuestra táctica para cumplir con la misión encomendada o simplemente para acabar con el otro.

Desde los primeros Worms, al juego que nos ocupa estas líneas ha habido un gran avance, pero si algo se ha mantenido ha sido el excelente humor que aplica Team17 a su desarrollo para convertir un juego que podría ser bélico en un constante desparrame.

El veredicto

JUGABILIDAD

Los controles no son lo que se dice simples, pero una vez los coges no resulta demasiado complejo el manejo del juego. Escasa velocidad y cámaras poco amables.

6,8

GRÁFICOS

A pesar de la tridimensionalidad, el juego es tan bueno que podría merecerse un poco más de detalle en escenarios y en los propios personajes. Faltan puntos de vista.

7,2

SONIDO

Excelente. No sólo la música, sino el conjunto de efectos sonoros, comentarios y un doblaje a la altura. Muy bien acabado.

9,2

ADICCIÓN

No es un juego cualquiera, eso sí, se nota que el diseño es para PC. Worms es adictivo y en las partidas multijugador puede generar disputas de años. Engancha.

9,5


El concepto del juego ya lo vimos en un episodio anterior, pero sigue siendo tan original en consola que adoramos a Sega por publicar algo así.


Este juego con un mejor acabado y con un argumento más creíble podría ser poco menos que un superventas.

! Que se parezca tanto al anterior. Todo el trabajo ha sido con el soporte online y la creación de escenarios.

NOTA



7,8

Estaremos acompañados por varios compañeros en casi todo momento.

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO	MÁS OPCIONES	LA COMPAÑÍA
precio: a consultar	system link: Sí	desarrolladores:2015
género: Shooter subjetivo	xbox live: Sí	distribuidor: Vivendi Universal
jugadores: 1-2	banda sonora propia: No	más info: www.menofvalorgame.com

MEN OF VALOR

Bienvenido a Vietnam,donde seguramente hayarás la muerte. por Xcast



Las calles de las ciudades están plagadas de francotiradores, cuidado con la cabeza.

Seguimos de guerra y en está ocasión se emplaza en Vietnam, el conflicto más controvertido de la era moderna. A decir verdad el número de lanzamientos basados en este conflicto es tan elevado que puede acabar cansando. Tal es el grado de saturación que batallas como la de la colina de la Hamburguesa o la ofensiva del Tet serán algo más que familiares para los aficionados al género. De todas formas tenemos entre manos el más consistente de todos ellos en todos los aspectos. Y eso lo empezamos a notar desde el primer momento, cuando aparece el logotipo de la compañía desarrolladora, 2015, que es la responsabble del genial Medal of Honor Allied Assault para PC. Y se nota la mano de la compañia ya que la sensación a los mandos de nuestro soldado es muy similar a la del citado título. Es decir creeremos estar dentro de una película incluso con el regustillo patriótico tan típico de los juegos americanos. Cantidad de escenas cinemáticas, eventos preprogramados, el avance lineal. Pero también se preocupa en ofrecer novedades como un mayor tamaño de los escenarios que permite tomar diversas rutas para cumplir los objetivos, la aparición de un número variable de compañeros que tratarán de ayudarnos y que dependerán de nosotros en más de una ocasión bien por requerimiento del guión o por algún fallo en la IA de los soldados, cosa que ocurre también con cierta asiduidad.

Incluso los uniformes del ejército vietnamita son una reproducción de los reales. Sumario:



En Men of Valor los soldados americanos se presentan como superheroes salvadores de la humanidad.

No hay nada tan reconfortante como lanzar una granada por la ventana y espera que explote.

VALOR



2015 vuelve por sus fueros con un juego bélico de lo más cinematográfico.

También falla en algunos momentos la acción en si misma con momentos en plan Rambo en el que acabaremos con decenas de soldados vietnamitas. Pero estos momentos son contados y se compensan con la gran variedad de situaciones. Jungla, calles destrozadas, campamentos militares...cada escenario supone un nuevo reto que incluso en ocasiones pueden llegar a ser demasiado difíciles obligándonos a salvar partida practicamente a cada paso. Y no sería justo acabar el comentario sin nombrar los espléndidos modos multijugador que nos permitirán jugar toda la aventura principal en compañía de hasta tres amigos, así como algunos modos específicamente desarrollados para ser disfrutados con más gente ya sea a través de red o por Xbox Live donde nos esperan unas emocionantes batallas que sonarán a todos los aficionados a la anterior entrega del estudio.



El veredicto

JUGABILIDAD

Nada nuevo que no hayamos visto antes en otros juegos, aunque quizás el sistema de apuntado falle en algunos momentos dificultando el avance en el juego.

8,2

GRÁFICOS

Unos escenarios por encima de la media que ofrecen una interactividad bastante elevada. Falla el framerate sobre todo con varios jugadores o si se juntan muchos elementos en pantalla.

7,8

SONIDO

Sigue la tónica realista del resto del título con unos efectos contundentes y melodías orquestales. Las voces en inglés estropean el trabajo realizado por el equipo.

7,7

ADICCIÓN

Algunos pequeños problemas enturbian la sensación de ser el protagonista de una película ambientada en el Vietnam pero gracias a Xbox Live tendremos juego para rato.

8,4

☺ La gran ambientación y el realismo que los chicos de 2015 han sabido imprimir a cada polígono.

☹ La estabilidad del framerate es más que cuestionable.Pequeños fallos que empañan el resultado final.

! Las posibilidades a través de Xbox Live lo sitúan a la altura de los mejores. Solo falta que la gente se enganche.

NOTA XB MAGAZINE **8,0**



XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 59,95 euros
género: Acción
jugadores: 1-24

MÁS OPCIONES
system link: sí
xbox live: sí
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: LucasArts
distribuidor: Activision
más info: www.lucasarts.com/games/swbattlefront

STAR WARS
BATTLEFRONT

Usa la cabeza si no estás con el lado oscuro, puede que seas mi enemigo. por SirBruce

Poder subir a un AT-AT es casi tan flipante como tirarlo con el cable de un Spider.

Parece que la franquicia de las franquicias no tiene bastante con poseer la mayor colección de videojuegos sobre un tema. Con más de cien títulos desde los primeros ochenta, son pocos los palos que no ha tocado la saga de Lucas con su magia. Ahora le llega el turno a la gama de los shooters por equipos, que en PC tiene su máximo exponente con la serie Battlefield. Los chicos de Pandemic ya habían creado un título para Xbox basado en Star wars. Las guerras Clon fue uno de los primeros juegos para Xbox Live, quizá la característica más importante del mismo. Con esta experiencia y el respaldo de títulos como Battlezone y Full Spectrum Warrior, eran pocas las dudas sobre la calidad de Battlefront. El resultado es un juego que nos tendrá enganchados al pad durante mucho tiempo, sobre todo si somos adeptos de la saga galáctica. En cuanto al sistema de juego, está claramente enfocado al multijugador, tanto online como en red local o pantalla partida. Los bandos son los mismos de las películas y los escenarios también. Las batallas abarcan momentos cumbre de todos los episodios ya estrenados y, además, incluyen un nuevo planeta que aparecerá en el episodio III. Todo se ha recreado con un detalle excepcional y la variedad de vehículos o zonas, dentro de un mismo planeta, hacen de cada escenario algo único. Además,

Luke y Darth Vader también aparecen en el juego, son algunos de los héroes.





Los escenarios incluyen desde la luna de Endor hasta un planeta del episodio III.



Elegir bien el tipo de unidad es fundamental para equilibrar la balanza a nuestro favor.

Para ganar puedes aniquilar al enemigo o conquistar todos los puntos de control

hay detalles como poder acceder al interior de algunas estructuras, que permiten adoptar varias estrategias de juego muy diferentes entre sí. El juego online es fluido en todo momento y el uso del communicator hace que las voces en inglés pasen a ser un elemento accesorio del juego. De todos modos, las presentaciones están en castellano, aunque los fragmentos de película o las órdenes durante la partida no hayan sido traducidos. Nada grave.

Por otro lado, la diversión para un solo jugador también está garantizada, al menos al principio. El juego permite seguir un modo histórico, plantarse en cualquier batalla o comenzar una campaña por la conquista de los distintos planetas contra la máquina. El sistema llega a hacerse repetitivo, pero los desarrolladores han guardado elementos a desbloquear que son todo un aliciente. La inteligencia artificial no llega ni de lejos a suplir una partida con amigos, pero cumple.

La ambientación, el detalle puesto en todos los aspectos del juego y que podamos elegir entre varios tipos de unidades o subirnos a cualquier vehículo hacen de este título un juego más que recomendable, sobre todo si eres fan de Star wars.

Si queremos recuperar energía podremos utilizar un robot medico.



El veredicto

JUGABILIDAD
Se adapta muy bien al pad, tanto en primera como tercera persona, aunque el control de los vehículos deja algo que desear.

8,4

GRÁFICOS
Los escenarios harán las delicias de cualquier aficionado a la saga y, encima, tenemos recreaciones perfectas hasta de Darth Vader.

9,0

SONIDO
Esto es Star Wars, ni más ni menos, con las licencias oficiales de toda la saga en Dolby Digital. Mezcla de voces en inglés y castellano.

8,8

ADICCIÓN
Aquí es donde destaca el juego, ya que online es muy absorbente, pero cansará a los menos aficionados en los modos para un jugador.

9,0

☺ Es Live y los niveles están cuidados al máximo. Por fin, podremos matar ewoks y gungans... lo difícil es encontrar a Jar-Jar.

☹ Se hace repetitivo en los modos para un jugador. Los vehículos tienen un control pobre y el doblaje se hace raro.

! Por fin estamos ante un juego que nos mete de verdad en las mejores batallas de la serie Star wars, con cientos de enemigos de todos los tamaños.

NOTA XB MAGAZINE 8,5



Las unidades están muy cuidadas, pero lo mejor es el conjunto de las batallas

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 59,95 euros
género: estrategia/acción
jugadores: 1-2

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: sí
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Phantagram
distribuidor: Virgin Play
más info: www.kuftc.com

KUF: THE CRUSADERS

Phantagram y Microsoft nos acercan la estrategia.

por SirBruce

La estrategia y las consolas no han tenido nunca una relación estable, al menos como ocurre en el mundo del PC. Precisamente, fue con un juego de ordenador como nació Kingdom under fire, el antecedente de este Crusaders que tras varios años de espera llega a Xbox. La historia nos coloca cincuenta años después de que se libraran los hechos del primer juego. Con una presentación a base de escenas muy cuidadas y pequeñas cabezas que nos cuentan de qué va, The Crusaders nos mete de lleno en un mundo donde los bandos enfrentan encarnizadamente a humanos con orcos, vampiros, elfos oscuros, ogros y algunos bichos más. Las misiones tienen un aire muy al estilo de la estrategia en tiempo real para PC, pero algo más cortas. Con una dificultad que aumenta conforme completamos las cuatro campañas que componen el juego y que llegan a hacerlo muy cuesta arriba.

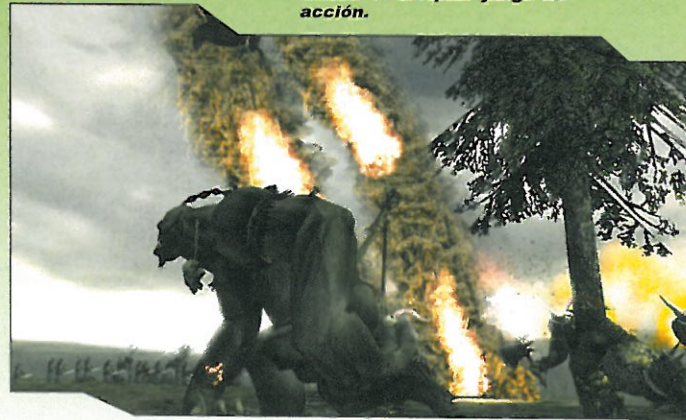
Las batallas son la base del juego, y tras escuchar las charlas tendremos que poner nuestras tropas sobre el terreno. La estrategia juega un papel muy importante durante todo el desarrollo, con continuos cambios de grupos y decisiones que influyen directamente en los enfrentamientos. El control se ha simplificado bastante y es fácil dirigir a las unidades hacia donde queramos, sólo cambia ligeramente la perspectiva para mostrar algo más de terreno. Todo sin pausa, en tiempo real y sin posibilidad de pensar más de la cuenta. Esto puede causar que los menos acostumbrados a las tácticas de combate se vean muy perdidos al principio. Pero en cuestión de un puñado de misiones nos olvidamos de la parte técnica y el juego se convierte en una sucesión de desmembramientos y falta de compasión, en la

La dificultad para controlar a todos los grupos precisa mucho entrenamiento.

Las magias permiten que podamos acabar con enemigos enormes, sin despeinarnos.



El control de los comandantes es similar a cualquier juego de acción.



Para mejorar las características será necesario gastar puntos de experiencia.

La mezcla de géneros es compleja, pero con paciencia descubriremos su grandeza.





línea de los Dinasty Warriors.
El otro componente de las batallas es la forma en que nuestros héroes se comportan en ellas. A éstos, sus ataques, defensa y hechizos, los controlamos directamente con el pad, no como al resto del grupo. De esta forma, su experiencia y poder aumentan con cada combate para que podamos moldearlos a nuestro gusto una vez en lugar seguro. Este es otro aspecto importante, ya que junto a las armas y mejoras para los protagonistas, podemos elegir también los tipos de tropas y si queremos llevar algo más que simples humanos. Toda una experiencia para los aficionados a la estrategia, que no se asusten por manejar un pad o por los toques de acción y RPG.

El veredicto

JUGABILIDAD
La acción una vez en combate es sencilla y aunque la curva de aprendizaje se hace un poco cuesta arriba, convence.

8,5

GRÁFICOS
Lo mejor del juego, sin duda. Los efectos, la forma en que cada personaje es casi único y que hay muchos, pero muchos.

9,5

SONIDO
En inglés, pero con buenas actuaciones y algunos comentarios "curiosos". El resto, música guitarrera y ruido de espadas.

7,8

ADICCIÓN
El modo para un jugador está totalmente calculado. Es muy adictivo y se complementa con Xbox Live, sólo para dos.

9,0


Los gráficos son increíbles, tanto por el uso de algunas capacidades de Xbox como por los cientos de unidades que tendremos en combate.


Pocos jugadores online y que el juego no está doblado o traducido, al menos, al castellano harán que muchos se lo pierdan.


El aspecto de este juego lo hace apto para mostrarlo a cualquier invitado, además, cada nivel es más sorprendente que el anterior.

NOTA XB MAGAZINE 8,6

El título de fútbol más vendido del planeta vuelve muy mejorado y Live.

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 56,95 euros
género: Deportes
jugadores: 1-4

MÁS OPCIONES
system link: sí
xbox live: sí
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: EA Sports
distribuidor: Electronics Arts
más info: www.ea.com

FIFA FOOTBALL 2005

Un años más, ya tenemos nueva versión del simulador de fútbol más popular.

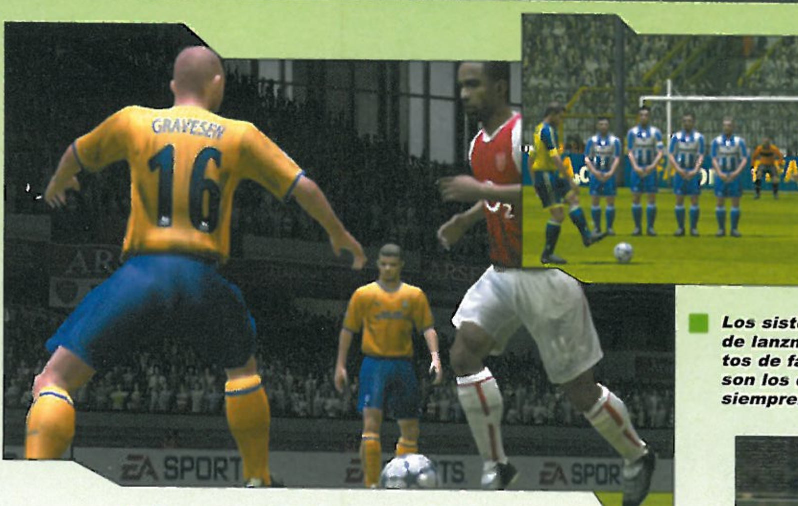
por Xboxfever



El aspecto gráfico vuelve a ser todo un lujo.

Me ha convencido. Este año sí, pero porque en este FIFA Football 2005 se sabe a lo que se juega. Es decir, mientras que en juegos del pasado todo lo que encontrábamos eran dificultades para un juego fluido, en esta edición se ha eliminado cualquier tipo de obstáculo al juego. Y con obstáculo me refiero a flechas que invadían el campo, manchas que lo ocultaban, mapas que no nos dejaban ver a nuestros jugadores, pero también a un control mucho más complejo, a las innumerables combinaciones de botones para realizar acciones y a todo eso. En FIFA Football 2005 todo eso se ha reducido y se ha diseñado un juego mucho más simple en el que el juego se basa en lo que sale en la pantalla y poco más. Nada de modificar tácticas al vuelo, nada de desmarques controlando a otros jugadores mientras llevamos el balón, nada de eso... ahora todo se deja en manos de la bien dotada inteligencia artificial y en nuestras manos que controlarán al jugador marcado con un símbolo y algún pequeño desmarque de otros. El control se completa con una serie de posibilidades nada complejas que se conseguirán realizar a través de la presión del gatillo izquierdo.

Pero si algo ha quedado de los juegos anteriores de FIFA metido en la esencia de este nuevo juego es que los jugadores necesitan una eternidad para controlar un balón y girarse. En el tipo de juego que obliga a jugar este FIFA Football 2005 basado en el toque, toque, toque, girarse y dar el balón es algo esencial que se convierte en una tarea dema-

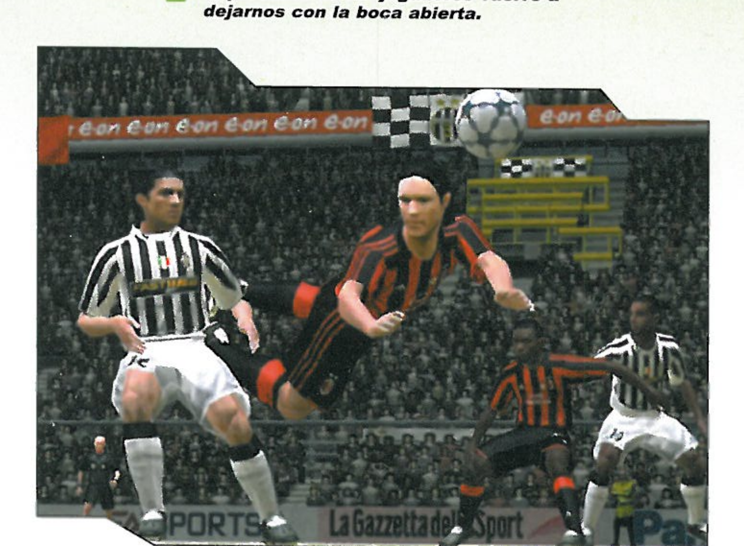


El parecido de los jugadores vuelve a dejarnos con la boca abierta.



Los sistemas de lanzmainetos de falta son los de siempre.

Todos estábamos deseando un FIFA para Xbox Live. Pues aquí lo tenemos.



Innumerables combinaciones de botones nos ofrecen todo tipo de trucos.



Como siempre, las licencias de todos los equipos están presentes.





siado pausada. Por lo demás todo va bien, incluso nos podemos permitir el lujo de regatear y marcharnos en carrera con el balón controlado como en otros juegos (¿alguien dijo PES?).

La conclusión es clara, el juego se ha vuelto mucho más divertido en cuanto se ha simplificado. Porque la obsesión de FIFA durante mucho tiempo ha sido la de crear un juego muy realista que incluyese todas las posibilidades del fútbol real, pero en ocasiones la diversión no está en alcanzar todas las posibilidades, sino hacer accesibles unas cuantas maniobras que atraigan al público.

Ni la espectacularidad de los gráficos valieron, ni las opciones de control. Puede que un juego más simple y el hecho de contar con modalidades multijugador a través de internet lo conviertan en algo mucho más accesible y divertido para todo el mundo. Una versión muy completa.

El veredicto

JUGABILIDAD

Más sencillo de manejar y con una serie de modos de juego (sobre todo el modo Carrera) que pueden llegar a engancharnos. El Xbox Live hace que sea imprescindible por lo menos probarlo.

8,7

GRÁFICOS

Más sobrios y muy cuidados en el aspecto de las presentaciones, los estadios y los personajes populares, pero poco cuidadoso con los equipos pequeños.

8,3

SONIDO

Ya es una seña de identidad de los juegos deportivos de EA que cuenten con bandas sonoras espléndidas y con comentarios de calidad y bien doblados.

9,5

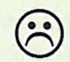
ADICCIÓN

Es fútbol y nosotros somos futboleros. La química es innegable, pero el hecho de que existan otras opciones en el mercado lo pueden llegar a alejar de nosotros.

8,0



La gente de EA parece haberse dado cuenta de cual es la clave para hacer un juego de fútbol jugable.



La captura de movimientos ralentiza el juego y la movilidad del balón... necesitamos cambios para agilizar este detalle.



La atención que están despertando otros juegos como PES4 le está robando protagonismo a FIFA Football 2005.

NOTA



8,4



XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 59,95 euros
género: Lucha
jugadores: 1-2

MÁS OPCIONES
system link: No
xbox live: Sí
banda sonora propia: No

LA COMPAÑÍA
desarrolladores:Midaway
distribuidor: Virgin Play
más info: http://www.mortalkombatdeception.com

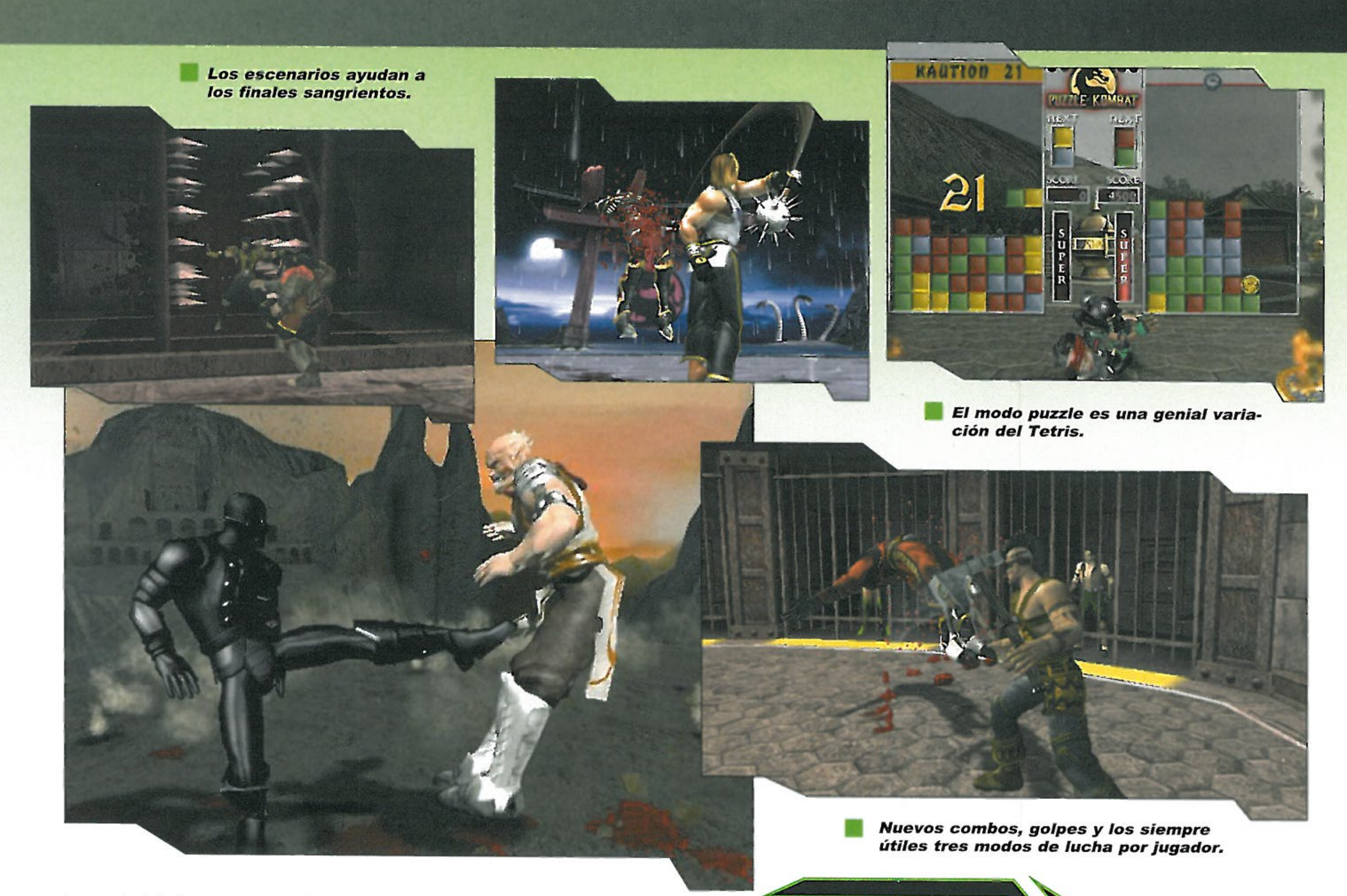
MORTAL KOMBAT DECEPTION

La sexta entrega de la saga de lucha más sangrienta de la historia de los videojuegos llega con nuevos juegos y Xbox Live. por Jetulio

Los amantes del género de lucha conocen de sobra Mortal Kombat, la serie de combates de Midway que lleva ya una buena tira de años presentándonos apasionantes combates a muerte y sus ya clásicos 'fatalities', esas sangrientas y brutales formas de terminar un combate. Los usuarios de Xbox ya disfrutamos hace algo menos de un año con la quinta entrega de la saga, Mortal Kombat Deadly Alliance, que dejó un gran sabor de boca entre los amantes del género. Ahora, llega este nuevo capítulo de la saga, del que ya os hablamos tras venir del pasado E3. Mortal Kombat Deception comparte motor gráfico con su anterior entrega, además de un gran número de personajes y el estilo de juego (podemos seleccionar hasta tres estilos de lucha en pleno combate, uno de ellos con armas blancas). Además, se repite la Cripta de extras. Pero, aunque todo esto nos presenta un juego muy similar al de hace un año, no os engañéis, las novedades son muchas. De momento, se nos presentan tres originales modos de juego y la siempre demandada opción Xbox Live.

El primero de los nuevos modos de juego, en torno al cual gira el argumento general de esta entrega, es el llamado modo "Konquest", en el cual manejaremos a un personaje con una vista en tercera persona a través del mundo Mortal Kombat. En él, tendremos que interactuar con personajes y recoger cientos de ítems y monedas. El juego, que nos dará acceso a exclusivas funciones ocultas, tiene un fuerte elemento de RPG y, además,

El modo Konquest nos permite vivir en el mundo Mortal Kombat.



Los escenarios ayudan a los finales sangrientos.

El modo puzzle es una genial variación del Tetris.

Nuevos combos, golpes y los siempre útiles tres modos de lucha por jugador.

intercalará luchas convencionales para quitarnos de encima a muchos personajes hostiles. El modo Konquest cuenta con un reloj de juego en tiempo real que representa la equivalencia con un día de 24 horas.

Otro de los sorprendentes nuevos modos es el 'modo Puzzle'. Este título es en realidad un juego basado en títulos clásicos como Columns o Tetris, pero con la peculiaridad de que debajo del interfaz del juego de puzzles, se estarán sacudiendo dos caricaturas cabezonas de alguno de los personajes de Mortal Kombat. En este juego cada personaje tendrá un super-movimiento que puede activar frente al contrario y que perjudicará el progreso del adversario. Un modo muy divertido y original que, por supuesto, puede jugarse a dobles.

Pero, sin duda, el modo más original y atractivo es el nuevo modo 'juego de tablero'. Este es una especie de juego de ajedrez donde las fichas son algunos de los personajes de Mortal Kombat (nosotros asignaremos estos personajes a las piezas.) Con un fuerte componente estratégico, podremos mover las fichas por el tablero y cuando estás se enfrentes se decidirá todo en un combate directo y en 3D de la manera convencional de Mortal Kombat.

Pero, además de estos nuevos modos de juego, hay que añadir las mejoras (que las hay) en el combate puro y duro de Mortal Kombat Deception. Los luchadores vuelven a a disponer de tres modos de lucha diferente y cuentan ahora con la posibilidad de portar armas que encuentren en las arenas. Cada uno de ellos posee dos fatalities diferentes, que vuelven a ser extremadamente sangrientos. Pero otro de los protagonistas de esta edición son los geniales escenarios, que cuentan con un buen número de partes rompibles y cientos de trampas para aniquilar a los contrarios. Los escenarios generalmente se componen de diversos niveles, al os que se puede acceder lanzando a nuestro oponente, y un gran número de lugares muy originales donde rematar a nuestro enemigo (estacas, precipicios, depósitos de acero fundido...) Pero, tal vez, la novedad más epserada por los usuarios de Xbox es el modo Xbox Live que incluye tanto torneos como competiciones individuales y acceso a los modos de juego de tablero y puzzle.

El veredicto

JUGABILIDAD
La jugabilidad clásica de la saga, tremendamente asequible, añade los nuevos modos de juego.

8,2

GRÁFICOS
Aunque el motor gráfico utilizado sigue siendo el del título anterior, se aprecian algunas mejoras.

8,0

SONIDO
La música del juego acompaña muy bien a las ya clásicas voces en inglés.

8,0

ADICCIÓN
Adicción: tremendamente adictivo, sobre todo si sumamos el modo xbox Live y los nuevos modos Puzzle, tablero y Konquest.

9,2

☺ Los nuevos modos y las opciones Live.

☹ Técnicamente no ha mejorado demasiado desde la entrega anterior.

! Decenas y decenas de extras se esconden detrás de cada modo de juego, además de en la cripta.

NOTA XB MAGAZINE 8,4

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 41,95 euros
género: Deportes/Lucha
jugadores: 1-2

MÁS OPCIONES
system link: No
xbox live: No
banda sonora propia: No

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Venom Games
distribuidor: Ubisoft
más info: www.rocky-legends.com

ROCKY LEGENDS
por Ozuteki

Los heroicos pugilistas de las películas de Rocky se unen en un título de boxeo simple pero adictivo.

Utilizando el mismo desarrollo que ya dio éxito en un primer juego basado en la licencia del héroe cinematográfico Rocky Balboa, Rocky Legends se aprovecha de un motor gráfico decente, un sistema de lucha simple pero adictivo y un nuevo reclamo para los seguidores de la película. En esta ocasión en lugar de ir desbloqueando la historia del mítico Potro italiano, nos pondremos en la piel de cualquiera de los luchadores que se hicieron famosos gracias a las películas. Con este oncepto tendremos que ir ascendiendo a base de pelear en una tabla de clasificación de hasta 25 aspirantes al título, separados en niveles de dificultad con diferentes colores. Podemos tratar de pegarnos con el primero desde el principio, pero aconsejamos seguir un método más cauteloso y que incluya buenas sesiones de entrenamiento sea cual sea nuestro personaje porque iremos construyendo un luchador que podrá definitivamente enfrentarse al campeón Balboa. Además existen otros modos de juego como peleas de exhibición, torneos del KO, modo survival (bloqueado en principio), entrenamiento y modo de práctica. Rocky vende, y más aún con el precio que le han puesto a este dvd por debajo de los 42 euros. Una ganga para tener en la estantería y liarse a mamporrazos con cualquiera.

El veredicto

JUGABILIDAD
El sistema de lucha es simple y se basa en las combinaciones de hasta 12 tipos de golpes disitnos, botones, más dirección, más gatillo derecho. Sencillo, pero completo.
7,8

GRÁFICOS
Aquí el juego baja bastante el listón. Por los luchadores que se parecen, pero ya. Nada de buenos modelados, ni de grandes escenarios recargados, todo muy simple.
6,5

SONIDO
A pesar de estar en inglés y sin subtítulos en castellano, lo que viene a ser la música y los efectos de sonido cumplen y nos hacen recordar escenas concretas de las películas.
7,1

ADICCIÓN
El punto fuerte del juego está no sólo en las peleas, sino en los minijuegos creados para los entrenamientos. Todo engancha a partes iguales y nos hace querer ser los campones.
8,5


Poder contar con un nuevo título de boxeo. El hecho de estar familiarizados con la historia ayuda en el apartado adictivo.


El apartado gráfico es bastante pobre y debería haberse incluído un doblaje con las voces originales de las películas.


Un juego de este tipo con Xbox Live hubiese sido algo definitivo, sin embargo nos quedaremos con las ganas.

NOTA XB MAGAZINE 7,2

CONCURSO



PLANTRONICS Y XB MAGAZINE CELEBRAN LA LLEGADA DE HALO 2 CON EL SORTEO DE 10 AURICULARES EXCLUSIVOS DE HALO 2 ENTRE LA GENTE QUE RESPONDA A LA SIGUIENTE PREGUNTA:

¿CUÁL ES LA FECHA DE LANZAMIENTO DEFINITIVA DE HALO 2 EN ESPAÑA?





Escribe tu respuesta al email xbm@mkm-pi.com o a la Avenida del Generalísimo 14, 2ºB - Boadilla del Monte 28660 - Madrid







Codemasters vuelve a hacerlo elevando el listón de los managers en consola.



LA FICHA

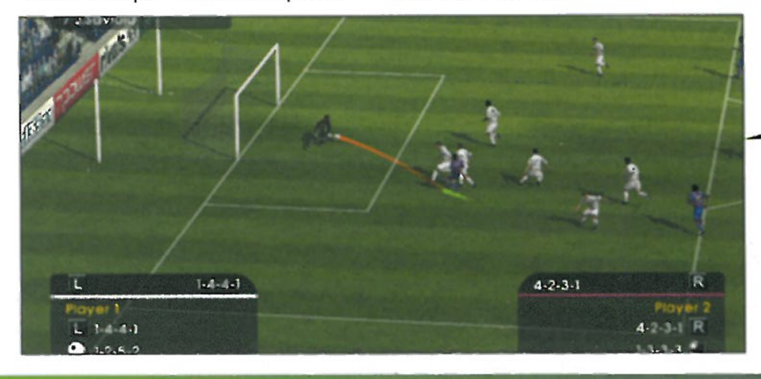
EL JUEGO	MÁS OPCIONES	LA COMPAÑÍA
precio: 59,95 euros	system link: No	desarrolladores: Codemasters
género: Manager de fútbol	xbox live: Sí	distribuidor: Codemasters
jugadores: 1-2	banda sonora propia: No	más info: www.codemasters.com/mdl2005

Manager de liga 2005

Si siempre quisiste ser entrenador este es tu juego

por Xcast

Un año más el manager de Codemasters llega para saciar el hambre de fútbol en todos aquellos que no se conforman con crear la jugada y tratan de llegar más lejos, determinando cada pequeño aspecto del club del que tomemos el control.. Y parece que esta vez se han puesto las pilas, al menos en cuanto a números. Con más de 20.000 jugadores de 34 ligas distintas. Quizás echemos en falta la 2ºB de nuestro país y más aún si tenemos en cuenta que de una liga tan irrelevante como la escocesa hay equipos hasta de tercera. Pero este pequeño detalle no impide que nos encontremos con el juego más perfecto de la serie, con nuevas opciones entre las que destaca el sistema de personalidad del futbolista. Con lo que nos tocará lidiar cual Camacho con una plantilla compuesta por diversos jugadores que tendrán sus conflictos. Como es de esperar las plantillas se encuentran actualizadas hasta este año aunque con algunos fallos que serán completamente subsanados gracias a la posibilidad de actualizar contenido a través de Xbox Live, permitiendo así mantener el juego al día. Alguna mejora técnica de poca importancia y un sistema de menús algo engorroso para el neófito son las características que ponen la guinda al mejor manager que encontraremos en Xbox. para saciar el hambre de fútbol



El veredicto

JUGABILIDAD

Nada que se salga fuera de lo normal ni por arriba ni por abajo. Quizás la toma de contancto sea algo dura, pero todo es acostumbrarse a navegar por miles de menús.

8,2

GRÁFICOS

Se aprecia una pequeña mejora en la representación de los partidos pero sigue siendo un juego donde pasaremos la mayor parte del tiempo navegando entre pantallas estaticas.

7,0

SONIDO

Nada destacable. Melodías machaconas sin posibilidad de usar nuestra propia banda sonora y unos comentarios a cargo de J.J.Santos que carecen de un mínimo de calidad.

6,7

ADICCIÓN

Si Comulgas con el tipo de juegos y soportas lo engorroso de jugar a este tipo de juegos con el mando de control quedarás enganchado hasta que simplemente salga el siguiente.

8,5


La base de datos de jugadores, ligas, equipos y demás es enorme.


El sistema de menús puede resultar engorroso.


La calidad de los manager que se acercan ya a las videoconsolas.

NOTA



8,3

Locos personajes futuristas se enzarzan en divertidas batallas por turnos

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO	MÁS OPCIONES	LA COMPAÑÍA
precio: 49,95 euros	system link: No	desarrolladores: Zed Two-Jowood
género: Estrategia	xbox live: Sí	distribuidor: Nobilis Iberica
jugadores: 1-2	banda sonora propia: No	más info: www.future-tactics.com

FUTURE TACTICS por Jetulio

Jowood nos trae un divertidísimo juego de estrategia por turnos al más puro estilo Worms, y con Xbox Live.

Todos hemos jugado alguna vez a alguno de los títulos de la mítica saga Worms, de Team 17, tanto en sus antiguas entregas clásicas como las últimas versiones en 3D. Esta saga popularizó en el mundo de los videojuegos la más sencilla dinámica de batallas por turnos, pero a la vez la más adictiva, con unos gusanos cabreados que se dedicaban a dispararse el arsenal más mortal que pudiéramos imaginar.

Pues exactamente esta misma dinámica, aderezada con unos escenarios espectaculares 3D, unos personajes muy carismáticos con un corte de dibujo animado y una estética futurista repleta de horribles mutantes con malas intenciones, es lo que nos ofrece este Future Tactics. Primero, dentro de nuestro turno, podremos mover a nuestros personajes, utilizar sus armas para disparar a uno de los enemigos de ese nivel y, justo al final del turno, mover a nuestro personaje a un lugar seguro o hacerle recuperar su nivel de salud o su escudo. El juego tiene un fuerte componente estratégico, mezclado con algunos componentes de RPG (ya que los personajes subirán de nivel, experiencia y habilidades gracias a su puntería y pericia en los combates.) Plantear nuestros movimientos y objetivos en cada turno es fundamental para ir superando los diferentes niveles (además de recoger los diferentes ítems repartidos por el escenario.)

El juego permite las partidas a dobles y a través de Xbox Live, uno de sus puntos más fuertes. Un título realmente adictivo que aparece totalmente traducido al castellano.

El veredicto

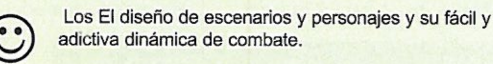
JUGABILIDAD
Realmente sencillo en sus controles y sus reglas de juego. Muy jugable gracias a sus modos multijugador.
7,0

GRÁFICOS
No estamos ante los gráficos del año, pero es aspecto de dibujo animado y los geniales diseños le sientan bien.
7,2

SONIDO
Las explosiones y voces, en inglés, están a un gran nivel. La música acompaña, y poco más.
6,7

ADICCIÓN
Muy adictivo en cualquiera de sus modos, pero sobre todo en el multijugador, a través de Xbox Live.
8,0

☺ Los El diseño de escenarios y personajes y su fácil y adictiva dinámica de combate.



☹ Técnicamente no brilla demasiadoy se echa en falta algún modo más de un solo jugador.

! Un juego sencillo puede ser el que más horas te robe en tu videoconsola.

NOTA XB MAGAZINE 7,0

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: a consultar
género: Arcade
jugadores: 1-2

MÁS OPCIONES
system link: No
xbox live: Sí
banda sonora propia: No

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: SNK
distribuidor: Ignition/Virgin Play
más info: www.snkneogeousaconsumer.com/game_metalslug3.php

METAL SLUG 3

por Ozetuki

Un arcade para matar o morir acribillado.

Existen algunos juegos que deberían aparecer para todas las plataformas por el hecho de que simplemente son divertidos y no importan tanto la forma como el fondo del mismo. Es el caso de este arcade que tanto dinero ha podido hacernos gastar en las salas recreativas y que (¡Gracias a Dios!) no hace mucho salió también para GBA. En la versión de Xbox no podemos celebrar ningún tipo de avance en apartados técnicos, pero sí el hecho simple de que el juego llegue hasta nosotros, que no es poco. Metal Slug 3, para el que no conozca la saga, nos pone en un entorno bidimensional en el que manejaremos a uno de los mercenarios a elegir entre Marco, Tarma, Eri y Fio, para combatir al malvado General Morden. Cinco fases de acción llenas de enemigos de lo más variados y hasta 10 tipos de disparos diferentes a nuestra disposición para llenar la pantalla de fuego de ametralladoras y explosiones al más puro estilo cartoon. No estamos en ningún Vietnam y lo único importante es salir indemne de las hordas de enemigos que estarán apareciendo por todas partes constantemente. Un ejercicio de concentración, memoria y buena puntería. Si todos los juegos que técnicamente no aprovechan las cualidades de Xbox fuesen como Metal Slug 3, estaríamos ante un catálogo excelente, porque este título raya el sobresaliente en su género.



El veredicto

JUGABILIDAD — 8,7
El mando de Xbox se adapta perfectamente a las necesidades del juego y reacciona con suficiente rapidez. Sólo deberemos acostumbrar el ojo a la aparición constante de enemigos.

GRÁFICOS — 7,5
El aspecto bidimensional del juego original le dan ese toque retro que algunos jugadores demandan para juegos actuales. Simple, vistoso y eficaz. Un gran trabajo.

SONIDO — 8,0
El juego original nos teletransporta a una sala recreativa con sonido de balas, saltos, gritos constantes y enemigos en movimiento en todo momento. Olvídate de una melodía.

ADICCIÓN — 10
¿Puede un juego crear más adicción que uno que te obliga a terminarlo cada vez que lo empiezas? Eso es lo que ocurre con Metal Slug 3.


Su simple y adorable adicción que nos hará pasar horas batiendo récords.


Que no incluya, como extras, los anteriores títulos de la saga.


Que la jugabilidad clásica nos siga enganchando tanto, sorprende.

NOTA



8,6

Armas orgánicas para bichos pequeños y mecánicas... para los grandes

LA FICHA — XB MAGAZINE

EL JUEGO
precio: Por confirmar
género: Shooter
jugadores: 1-2

MÁS OPCIONES
system link: No
xbox live: Sí
banda sonora propia: No

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Playlogic
distribuidor: ATARI
más info: www.playlogic.nl/xyanide

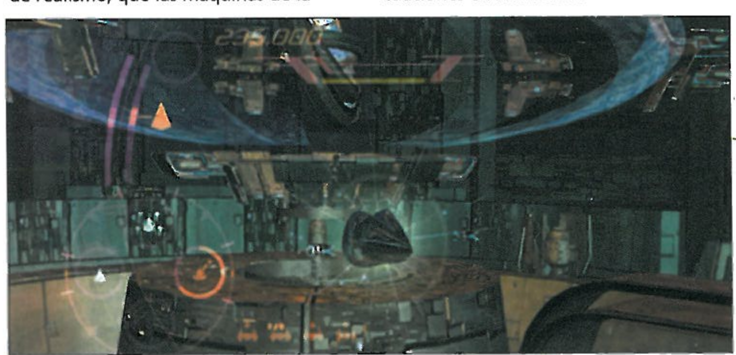
XYANIDE

Disparar sin parar, con el pad es un placer. O algo así.

por SirBruce

En el género de los matamarcianos, que parecía olvidado por casi por completo en Xbox, los argumentos son lo de menos. Aquí tenemos una bruja presa que encuentra la oportunidad de escapar, cuando la nave que la lleva a un agujero negro se topa con un meteorito de Xyanide. Ésta es una sustancia que hace realidad los sueños y que sirve de excusa para mostrar unos fondos de lo más coloristas, por los que nuestra nave se mueve como si realmente no existieran. La sensación es la misma que en los primeros títulos para MegaCD o Amiga CD32, donde se utilizaban vídeos prerenderizados para dar una sensación de realismo, que las máquinas de la época no podían permitirse de otra manera. El resultado en este homenaje a juegos del estilo de R-Type o el malogrado Microcosm es poco más que aceptable. El título se mueve bien, el número de enemigos y elementos en pantalla lo hacen más que difícil en muchas ocasiones y las hordas se mueven de forma predecible. Todo en línea con los clásicos, pero en 3D y con una perspectiva en tercera persona que no deja de cambiar.

Las armas son muy variadas y se distinguen en orgánicas y mecánicas, apropiadas para cada tipo de enemigo. La guinda la pone poder compartir puntuaciones en Xbox Live.



El veredicto

JUGABILIDAD
El cambio de perspectiva y que no queda demasiado clara la detección de colisión lo hacen caótico, algo que algunos puede que agradezcan por la dificultad que encierra.
7,0

GRÁFICOS
Las similitudes con fondos prerenderizados de hace diez años traen buenos recuerdos, pero todo eso se superó hace tiempo. Muy normalito en el aspecto visual.
6,0

SONIDO
Las bandas sonoras son muy importantes en estos juegos y ésta acompaña más o menos, pero tampoco llega al nivel de clásicos como Megablast.
7,0

ADICCIÓN
Que uno de estos juegos nos enganche hasta la extenuación es una experiencia gloriosa, pero no es el caso. Le falta cierta magia que ya parece olvidada.
6,5


Los intentos de innovación con el género, sin embargo no han sido todo lo afortunados que podrían haber sido. Buen intento.


No llega a cumplir en muchos de los aspectos que se propone ser revolucionario. Se queda en la superficie de casi todos.


El cambio de perspectiva para un juego de 'navecitas' clásico.

NOTA XB MAGAZINE **6,5**

Pocas son las sagas de juegos que puedan presumir llegar a su tercera parte pegando saltos cualitativos tan grandes en cada nueva entrega como la de Burnout. Y es que el lanzamiento de su tercera parte ha puesto el listón a una altura difícilmente superable tanto para juegos de su estilo como para una posible próxima secuela del título que estamos comentando. Ya nada más ver la intro, nos empezamos a dar cuenta de que la cosa promete ser más rápida y agresiva que nunca. En cuestión de gráficos anda más que sobrado según lo que estamos acostumbrados a ver en juegos de su género. Unos efectos muy cuidados, las chispas al chocar o rozar con cualquier objeto del escenario y los desperfectos que se pueden llegar a causar en todos y cada uno de los vehículos que nos encontremos a nuestro paso además del nuestro, son espectaculares, veremos saltar ruedas, trozos de carrocerías o cajas de los camiones por todos lados. En el apartado sonoro tampoco se queda atrás, sobretodo si tenemos un equipo Dolby. Los sonidos de los coches, de los golpes, los derrapes, ... están muy bien conseguidos y nos meterán de lleno en la acción. La banda sonora la podemos poner de nuestra cosecha, aunque a poca gente se le ocurrirá hacerlo, ya que tiene una gran calidad y cantidad de artistas, que le vienen que ni pintado. También tendremos a un dj haciendo comentarios al principio graciosos, pero que después de un rato se le puede acabar odiando, garantizado. En resumen, nos encontramos con más Burnout, mejorado en todos sus aspectos, más largo, más modos de juego, online y con una sensación de velocidad increíble. ¿Qué más podemos pedir? Una obra maestra de los juegos de conducción arcade, sin duda.

JUGABILIDAD En unos pocos segundos aprenderás a jugar... Los controles son sencillos y el manejo es muy fácil, completamente arcade.	9,3
GRÁFICOS Muy buenos. Todo se mueve a una velocidad de vértigo con unos efectos y un modelado general de coches y entorno excelente.	9,1
SONIDO Posee una gran banda sonora, a la cual le acompañan unos grandes efectos de sonido. Si lo juntamos con un equipo Dolby... Sólo queda disfrutar.	9,2
ADICCIÓN Te será muy fácil coger los mandos y muy, pero que muy difícil soltarlos. Es muy divertido, muy largo y con carreras muy variadas.	9,6
JORGE NÚÑEZ	**9,5**

No sé que se le puede pedir a un juego de coches. El realismo, en muchas ocasiones, parte en puntos negativos. Ni sientes los golpes, ni te matas, ni por muy sofisticado que sea el volante que te compres, emulará a la perfección la sensación de ser piloto de carreras. Por lo tanto, el ideal, por lo menos en mi punto de vista, es todo lo contrario. Que no se vea el paisaje del circuito por la velocidad. Que dos botones te permitan coger la curva más cerrada. Y que todas esas maldades que muchas veces aparecen en nuestras mentes de conductores se puedan convertir en realidad (aunque sea sólo en el plano virtual). Y todo eso es lo que nos permite nuestro buen amigo Burnout 3: ser un macarra, ser un hortera, e ir a toda ostia por la carretera (con perdón a todas las víctimas de la SGAE por el homenaje a Ramoncín). Todo lo que se puede pedir a un juego como éste queda cumplido a la perfección: gráficos lo suficientemente buenos como para funcionar a la tremenda velocidad que se llega a conseguir; jugabilidad insospechada, tanto para el más avanzado como para el más torpe al volante; suficiente tipo de pruebas como para que al pagar los duros que cuesta un juego te dure para rato, abriendo circuitos a mansalva y sumando esos malditos 70 millones para poder hacerte con el autobús. Pero Burnout 3 es mucho más que eso. Es, además, la alegría de la fiesta. Ya no habrá reunión de amigos (antes guateque) sin que nadie te pida, por favor, que le pongas ese juego del que le han hablado de coches repartiendo leches. Una macarrada como cualquier otra, que hay muchas en estos días que corren, pero que consigue brillar como con luz propia. Divertido, sin ningún tipo de objeción, ni moral, ni mucho menos religiosa.

JUGABILIDAD Es el juego ideal para toda la familia. Desde el más pequeño, al más grande, todos se podrán convertir en cafres al volante.	9,5
GRÁFICOS Le pongo buena nota, y eso que no soy plenamente consciente de que este juego llegue a tener gráficos. ¡Va todo tan rápido!	9,0
SONIDO Me sobra la voz del payasete que introduce el juego, a modo de DJ radiofónico. Aunque, claro está, la selección musical es total. Y los efectos de las leches, ni te cuento.	9,8
ADICCIÓN No veo el momento de dejar de escribir esto para volver a jugar. Claro, que lo haré si mi vecino, mi primo y su abuela sueltan mis mandos.	9,0
MALASCUERNAS	**9,0**

BURNOUT 3





Juego a BurnOut 3 y me pregunto a mi mismo qué tendrá la gente de Criterion preparado para el BurnOut 4 que se ha anunciado que aparecerá el año que viene. Porque mi impresión es que la cima debe estar ya muy cerca. BurnOut 3 nos ofrece toda esa adrenalina que se le puede pedir a un juego de coches en el que lo principal es la velocidad a la que nos movamos, sin importar mucho si esa velocidad es algo que realmente pueda alcanzarse. Sí, estamos ante el juego arcade por excelencia en esta época. Sólo OutRun 2 se le ha acercado un poquito y Need For Speed Underground 2 ofrece algunas sensaciones de conducción similares pero el concepto de juego es totalmente diferente. BurnOut 3 es otra cosa. Es coger un coche, acelerar a fondo y que Dios te pille confesado porque o memorizas bien el trazado (y no a los coches porque estos trabajan bajo una inteligencia artificial que todo lo controla y lo modifica cada vez que jugamos) o te la pegas seguro. Bueno, lo de pegársela tiene el coste del tiempo perdido, el dinero perdido en reparaciones... pero es tan bonito poder darse de leches contra otros vehículos y ver como se machaca nuestra carrocería y se provoca el caos circulatorio por una simple mala maniobra a 230 kilómetros por hora. Eso sí, mantengan este juego alejado de conductores de grandes ciudades acostumbrados al tráfico intenso, los pensamientos suicidas se pueden repetir en la vida real en momentos de colapso circulatorio por las vías principales de la ciudad... y lo digo por experiencia. No puede ser más adictivo, ningún otro juego de coches permite repetir tantas veces un circuito como lo hace este... será que cada partida es diferente. Y además las opciones Live lo hacen todavía más interesante... es mucho mejor la estupidez humana que la inteligencia artificial, y eso se nota.

JUGABILIDAD La curva de aprendizaje es suave. Pronto nos veremos paseando nuestros preciosos coches por la ciudad... a más de 200 km/h.	9,9
GRÁFICOS La sensación de velocidad es uno de los efectos más trabajados en esta edición de BurnOut. Si pudiésemos modificar los coches... y no digo a golpes.	9,2
SONIDO Efectos sonoros que llegan a rayar la perfección (muy recomendable el 5.1 para esto) y una banda sonora que pone los pelos de punta cuando conducimos a toda velocidad.	9,2
ADICCIÓN Se puede dejar de jugar a BurnOut 3. Se puede dejar de jugar a BurnOut 3. Se puede dejar de jugar a BurnOut 3... yo no sé cómo, pero seguro que se puede.	10
XBOXFEVER	**9,6**

Desde que vimos las primeras imágenes de la tercera entrega del divertido título de conducción de Criterion, supimos que este iba a ser un must have. Y es que con las anteriores entregas descubrimos un título sin muchos artificios que se centraba en los aspectos más adictivos y de rápida diversión que puede dar un título de conducción: mucha velocidad y choques impresionantes. Esta tercera entrega, acompañada de la obligada advertencia de 'no hagas esto en la vida real', nos ha cautivado. Burnout 3 es el videojuego que mayor sensación de velocidad (velocidad a lo bestia) proporciona.

Y la velocidad brutal del juego es la que hace de Burnout 3 un título muy adictivo, un generador de adrenalina muy eficaz. Pero a esta velocidad se le suman muchos extras, donde la 'belleza' de los chocques a cámara lenta y los modos de juego tan diversos son los principales. Además, esta tercera entrega nos premia especialmente por nuestra conducción agresiva, sobre todo por realizar Takedowns, como se llaman las diferentes maniobras que podemos realizar para hacer estrellarse a los coches rivales.

Todo ello, con una banda sonora brutal de fondo y un espectacular modo Xbox Live (aunque este último apartado sufre de algunos fallos de conexión con los servidores que esperamos se corrijan con algún parche descargable.) Más allá de los títulos de conducción que buscan la simulación realista se encuentra este fantástico título, que en su tercera entrega ha experimentado mejoras en muchos detalles, suponemos que por la mano experta de su nuevo editor: EA Games.

JUGABILIDAD La velocidad a lo bestia del juego puede hacer que el coche resulte incontrolable en ciertas fases del juego, pero todo es cogerle el punto.	9,3
GRÁFICOS La sensación de velocidad es uno de los efectos gráficos que se ha quedado grabado en mi retina en los últimos tiempos. Alucinante.	9,0
SONIDO La banda sonora es brutal y la lástima es que no podamos incluir nuestro spropios temas.	8,7
ADICCIÓN 100% Adictivo. Es uno de esos juegos que no te permite alejarte más de diez metros de la consola sin echar de menos una partidita.	9,8
JETULIO	**9,2**

precio:59,90 euros
género: carreras/arcade
jugadores: 1-8

system link: Sí
xbox live: Sí
banda sonora propia: No

desarrolladores: Criterion Games
distribuidor: Electronic Arts
más info: www.ea.com



LA FICHA









Si un juego ha hecho vender Xbox en el mundo, ese ha sido Halo

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 26,95
género: First person shooter
jugadores: 1-4

MÁS OPCIONES
system link: Sí
xbox live: no
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Bungie
distribuidor: Microsoft Game Studios
más info: www.bungie.net

HALO

ÉPICO. por Urashima

Al leer estas líneas apenas faltarán 11 días para el mayor lanzamiento del año y quizás del siglo y del milenio. La segunda parte de Halo llega rodeada de un secretismo absoluto, ¿qué nos han preparado los chicos de Bungie? Sea lo que sea, las expectativas rozan lo inimaginable y por suerte en esta ocasión no han sido creadas gracias al simple bombardeo publicitario. Pese a que el juego cuenta con una de las mayores campañas de marketing vistas en el sector, de la que nosotros nos perderemos la mayor parte como es habitual, Halo 2 se sirve de la excelencia de su primera parte y del buen hacer de una compañía como Bungie, para que todos los fans tengamos ya casi por seguro que será el juego definitivo de Xbox.

El impacto causado por su primera parte quedará patente en la historia de los videojuegos no solamente por su revolución en el género de los FPS, al igual que en su día lo hicieran Half-Life o Goldeneye, sino por su importancia como el mayor título de lanzamiento que ha tenido una consola, ¿qué habría sido de Xbox sin Halo?

El juego de Bungie nos introduce de lleno en medio de un conflicto entre humanos y alienígenas, conocidos como El Pacto. Un aterrizaje de emergencia nos conducirá a Halo, un misterioso anillo en el que seguiremos nuestra cruzada contra el enemigo, mientras vamos descubriendo la verdad sobre lo que nos rodea y nos damos cuenta del universo que se esconde tras el sólido guión del juego.

En el papel de Jefe Maestro, nuestra primera impresión una vez pongamos los pies en el anillo, será y sigue siendo la de asombro. No sólo por la belleza gráfica del entorno, sino por la extensión de este y las múltiples posibilidades

El Jefe Maestro es, sin duda, el personaje más popular de nuestra consola.

■ Ahora que llega Halo 2, es obligado jugar otra vez al primer juego.

■ El Pacto y su lucha contra la humanidad ya es parte de nosotros.



que nos ofrece al desarrollarse la acción al aire libre durante la mayor parte del juego. Algunas de estas posibilidades, que iremos descubriendo a medida que vayamos avanzando, vienen dadas gracias al uso de vehículos, una de las mayores bazas de Halo, que se ha visto imitada posteriormente por infinidad de títulos.

Si a esto le añadimos la increíble inteligencia artificial de los enemigos, que hoy en día todavía cuenta sin igual, y la excelente física de la que hace gala el juego, dará como resultado unos enfrentamientos realmente épicos. Esa es la palabra idónea para definir la sensación que produce jugar a Halo. La suma de su argumento, junto a los escenarios donde transcurre y los combates a los que deberemos hacer frente, produce una experiencia totalmente ÉPICA.

Recomendamos encarecidamente volver a visitar Halo aprovechando estos días que faltan para el lanzamiento de su segunda parte, a poder ser haciéndolo en modo "Legendario". Y si eres de los que se han comprado una Xbox para disfrutar de Halo 2, no olvides hacerte con su precuela para conocer su historia y vivir el origen del mito.

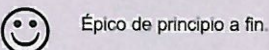
El veredicto

JUGABILIDAD
Control excelente salvo con el Warthog. Escenarios, vehículos, IA y físicas al servicio de una experiencia jugable sublime.
9,5

GRÁFICOS
Marcó un referente y los escenarios abiertos de Halo siguen sorprendiendo. Se le pueden echar en cara la repetición del entorno en las fases interiores y la precariedad de algunas animaciones.
9,0

SONIDO
El tema principal de Halo ya es un clásico que todo el mundo identifica con el juego. El resto de su banda sonora está al mismo nivel, así como los efectos de sonido.
9,5

ADICCIÓN
La inmersión producida por el guión es tal que no descansaremos hasta terminarlo, aún así siempre tendremos ganas de volver a jugar y repetir las fases para recordar los momentos vividos.
9,5



La fase de La Biblioteca y los dichosos Flood.

! Muchos sustituyeron el teclado y el ratón por el pad gracias a Halo.

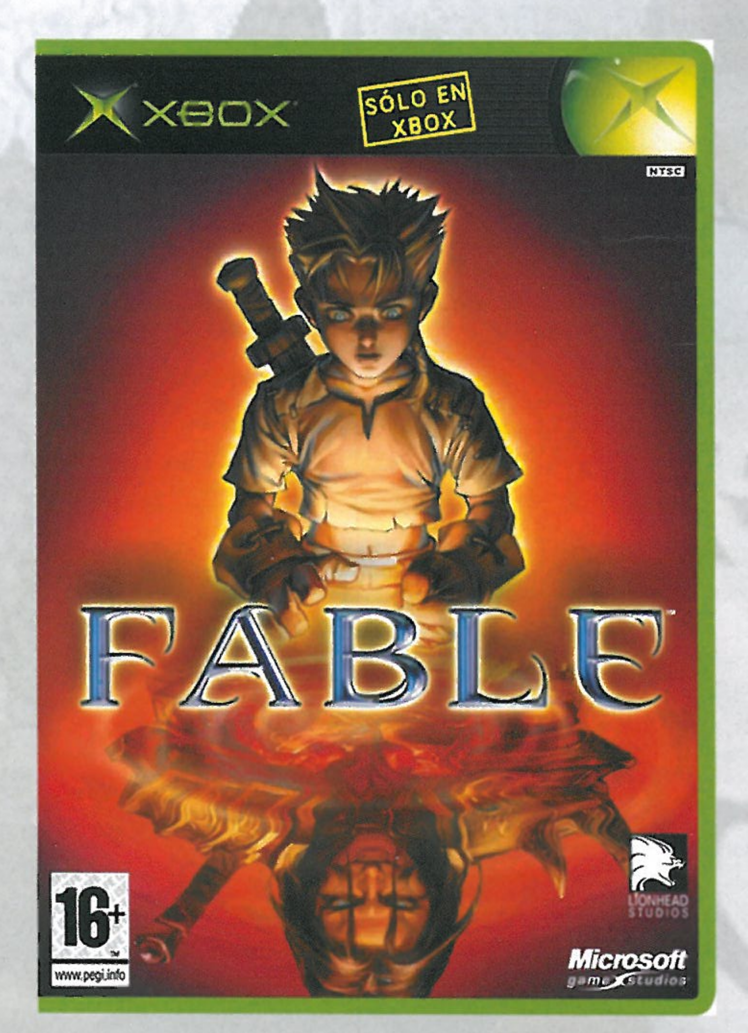


9,5

CONCURSO

XB MAGAZINE TE REGALA UNO DE LOS 10 FABLE QUE SORTEAMOS SI CONOCES EL NOMBRE DEL CREADOR DEL JUEGO

Envía tu respuesta a xbm@mkm-pi.com o a la Avenida del Generalísimo 14, 2ºB 28660 Boadilla del Monte, Madrid.



... Y TÚ CONSTRUYE LA VIDA DE UN HÉROE

UN CONCURSO DE:





SI QUIERE INFORMACIÓN ACERCA DE CÓMO ANUNCIAR SU NEGOCIO EN LAS PÁGINAS DE XB MAGAZINE, LLAME AL NÚMERO DE TELÉFONO

916323827

O ESCRIBA UN EMAIL A LA DIRECCIÓN

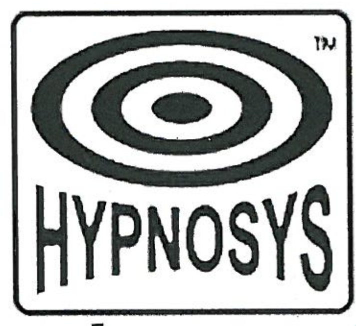
lsanchez@mkm-pi.com

XB MAGAZINE
Revista XBOX™ Independiente

DIGITAL
Videojuegos
Dreams
Especialistas en juegos y accesorios de importación

C/Reina Constaza Nº 26
Local 9 07006 Palma
tel: 971 770 613

FOREVER GAMES
ALDAYA - VALENCIA
TELF. 961517176







Torneos de verano



Qué bonitos son los torneos!... y cómo nos gustaría que no se hiciesen trampas. El pasado verano se creó un torneo del fantástico juego Ninja Gaiden en el que participaban todos los jugadores europeos que demostrasen sus habilidades en el genial juego de Tecmo. Si se tratase de algo que correspondiese más al azar que a otro tipo de elementos no tendría lugar ninguna queja, pero no es el caso. El Ninja Tournament reflejaba quién era el jugador más habilidoso del continente y para ello bastaba con sumar más y más puntos... ¿sencillo? De eso nada, requería no sólo constancia para sumar más puntos, sino una tremenda habilidad para conseguir buenas puntuaciones que subir a la galería de rankings. Vale, hasta ahí es un simple torneo en el que se establecen una serie de normas básicas y que pretende premiar al campeón o campeones (aquellos jugadores que al final del periodo delimitado hubiesen obtenido un mayor número de puntos) con un viaje a Japón para asistir al pasado TGS (Tokio Game Show).

El campeón estaba casi claro desde el principio del campeonato. Se trata de un jugador holandés que no sólo destaca en Ninja Gaiden, sino que lo hace en la mayor parte de juegops que se ponen a su alcance... un auténtico fiera. Lo que no estaba tan claro era el segundo puesto... bueno, no estaba claro hasta que ViCiaDo, RommelESP o Javi (como le conocemos algunos de nosotros... ¡afortunados que hemos podido compartir horas de vicio con él!) empezó a destacarse en las clasificaciones. Hubo un tiempo en el que incluso llegó a estar primero de Europa. Pero llegado el final del torneo se quedó en segundo lugar. Un segundo lugar que, en cualquier caso, también le permitía viajar a Tokio con el compañero de vicio holandés. Su sorpresa fue más que increíble cuando vio que mientras que el plazo ya había finalizado en España y en muchos otros países, los colegas ingleses seguían sumando puntos pasada la fecha límite. Y así, hasta que uno se puso por delante suya y entonces, Microsoft sí dio por finalizado el torneo.

¡Vaya, parece que ha habido un error por aquí! No hay problema, tenemos testigos, felicitaciones de otros jugadores y demás como para demostrar que al final del torneo el español debía viajar a Japón. Pues no. En Microsoft España se dio por completo la espalda a ViCiaDo y se decidió hacer oídos sordos a las quejas de la comunidad Maniac (www.xboxmaniac.com) que reclamaba ese segundo puesto de Javi. El resultado: un inglés y un holandés viajaron al Tokio Game Show mientras que nuestro subcampeón europeo se quedaba en Madrid, mirando los acontecimientos con su característica mirada de hombre tranquilo. ViCiaDo no se altera, él sabe que tarde o temprano él será el campeón absoluto y el único que viaje a las finales de los juegos de Xbox representando a nuestro país... ViCiaDo, sigue jugando. Microsoft, le debéis una a este chaval ¿no?

¿Querías Todo el Control?



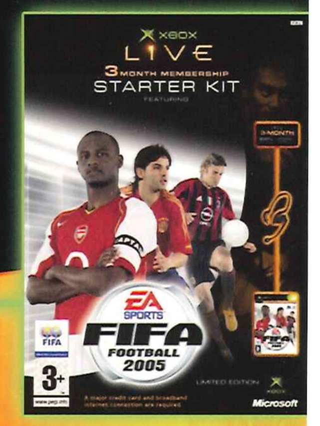


Disfrútalo y enseña al mundo lo que sabes hacer con un balón al **Primer Toque.** Enfréntate, como sólo hacen los cracks, a rivales y demuestra tu habilidad y control en cada jugada. Con el **Football Pack Xbox®** ya tienes todo el mundo para jugar al fútbol. **¡SACA!**

Xbox® Cristal + mando + juego Fifa 2005 + 2 meses de prueba Xbox® Live™.

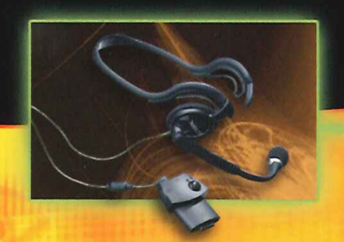
>179,99
P.V.P Recomendado

69,99<
P.V.P Recomendado



También puedes disfrutar de Xbox® Live™ con la edición especial FIFA 2005 que incluye:

3 meses de suscripción a Xbox® Live™
+ Xbox® Live Comunicator





it´s good to play together
xbox.com/es

